

# SUPER JUEGOS

Nº 56 • DICIEMBRE 1996 • 395 PTAS.



**GRATIS CON  
ESTE NUMERO**

**SUPLEMENTO**

**JAPANMANIA**



## NOVEDADES

» **SATURN**  
**DAYTONA USA C.C.E.**  
**VIRTUA COP 2**

» **PLAYSTATION**  
**WIPEOUT 2097**  
**TOBAL No. 1**

» **SUPER NINTENDO**



**DONKEY KONG  
COUNTRY 3**

## PLAYSTATION

### STAR GLADIATOR

Capcom inicia  
su andadura  
en la lucha  
tridimensional  
con la  
conversión de  
su recreativa.



## SATURN

### DRAGON BALL Z THE LEGEND



LOS PERSONAJES DE  
AKIRA TORIYAMA, EN EL  
COMBATE DEFINITIVO

# EL NUEVO RETO DE SON GOKU

**LOS MEJORES  
TRUCOS**

**50  
NUEVOS JUEGOS  
COMENTADOS**

**SUPER LISTA DE  
EXITOS DE LOS  
60 MEJORES JUEGOS**





# ATENCIÓN. LA VIDA DE TUS PERSONAJES

Disney's  
**TOY STORY**

**POCAHONTAS**



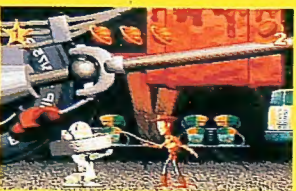
¡ Emplea la ayuda de los compañeros de Woody !



Woody demostrará sus habilidades circenses siempre que haga falta...



¡ Date prisa si no quieres convertirte en comida para perros !



Buzz se lo pondrá difícil a nuestro héroe de trapo.



Protagoniza Pocahontas, la más apasionante historia de Disney.



¡ Hey Meeko ! ¡ No te olvides de ayudar a Pocahontas !



Encuentra en el bosque los poderes de los animales para poder continuar...



Con el poder de la gacela correrás como el viento ...



©Disney. All rights reserved.



Prepárate para entrar en acción. Mega Drive te invita a jugar con tus personajes favoritos de Disney Interactive, participando en las espectaculares aventuras de Pocahontas, Pinocho, Woody y Buzzy. Todo, con el máximo nivel Mega Drive. Espectaculares gráficos multicolor, en cada fase... Un desafío que te atrapará.





NAJES FAVORITOS ESTÁ EN JUEGO.

Disney's

HONTAS



Disney's

Pinocchio



¡Vamos Pinocho! ¿Quién ha dicho que no sabes bailar?



Es hora de seguir avanzando en la Mina cambiando de vagoneta...



Ayuda a Pinocho. Hay montones de enemigos por todas partes.



¿Qué les pasará a estos vecinos para estar de tan mal humor...?



MEGA DRIVE

SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.





Aunque para muchos pueda suponer una de tantas frases tipo, lo cierto es que este mes muchísimos juegos contaban con la calidad necesaria como para ocupar nuestra codiciada portada. Sin embargo, nos hemos decantado por **DRAGON BALL Z: THE LEGEND**. Las razones de nuestra decisión son claras. En primer lugar es un gran juego, quizá el mejor **DRAGON BALL** que ha salido para consola. En segundo lugar que es el primer juego basado en la creación de

Toriyama que aparece para los 32 bits de Saturn en España y, en tercer y último lugar, que el fanatismo por esta serie sigue latente en los usuarios

## EN PORTADA

20

### TOTAL N°1

El bautismo de fuego de Square en las máquinas de 32 bits llega de la mano de los diseños de Akira Toriyama dispuesto a romper con todos los moldes establecidos por los juegos de lucha en tres dimensiones.



26

### DISRUPTOR

Un nuevo clónico de DOOM con la salvedad de que cuenta con los mejores gráficos y movimientos del género. Una sorpresa *made in Interplay* que refresca el ambiente del género por la vía de la calidad y el buen gusto a todos los niveles.



## SUPER PREVIEWS

### 22 X2

...O cuando la belleza y la espectacularidad se convirtieron en un *shoot 'em-up* para **PlayStation**. Estáis ante un juego que marcará una época en este género.

### 23 FIFA '97

La saga futbolística más popular y numerosa de la historia de videojuego escribe otra página gloriosa.

### 24 XMAS NIGHTS

Sega os ofrece una nueva y entusiasmante variante de uno de sus juegos más originales y vistosos, el increíble **NIGHTS**.

### 30 VIRTUAL ON

Un duelo a muerte entre robots en el que sólo sobrevivirán aquellos que templen sus nervios.

### 32 TINTIN: EL TEMPLO DEL SOL

El personaje del cómic belga regresa a **SNES** con una nueva aventura.

### 34 WARHAMMER

Los amantes de la estrategia en **PlayStation** pueden ir preparando sus armas para la gran batalla final.

### 36 JEWELS OF THE ORACLE

Una prueba al estilo **MYST** para los cerebros más engrasados y para aquellos que vencieron a Océano de Oro con los ojos cerrados y una mano atada a la espalda.

## REVIEWS

### 62 STREET FIGHTER ALPHA 2

**PlayStation** y **Saturn** reciben con los brazos abiertos a la segunda entrega del mítico título de **Capcom**. La recreativa ha vuelto a ser superada por el programa de consola.

### 66 DAYTONA USA C. C. E.

Más veloz, más coches, nuevos circuitos y unos retoques globales que te proporcionan una nueva forma de vivir este remozado episodio del gran juego de **AM2**.



38

**DRAGON BALL Z: THE LEGEND**

35 luchadores en una orgía de scaling, polígonos y destrucción a mansalva. La magia de Akira Toriyama parece no acabarse, y su legión de fanáticos se reencuentra con una de las mejores representaciones de su magna obra.



46

**WIPE OUT 2097**

Más rapidez, más circuitos, más armas, más secretos... Esta nueva entrega de Psygnosis consigue poner casi en ridículo a su alabado predecesor, elevando su jugabilidad hasta límites para muchos insospechados.



52

**DONKEY KONG COUNTRY 3**

Al igual que el rey Midas, Rare, todo lo que toca lo convierte en oro. No hay dos sin tres, y por fin ya tenemos la tercera entrega de uno de los juegos que más polvareda ha levantado en los últimos tiempos. Una pasada.



58

**VIRTUA COP 2**

Sega sigue encontrando en sus recreativas más célebres uno de los temas más recurrentes y efectivos. Si además lo envuelven de una serie de opciones y detalles exclusivos de Saturn, el resultado es inmejorable.

**70 SOVIET STRIKE**

El salto a los 32 bits de la gloriosa saga STRIKE os dejará con la boca abierta.

**76 FINAL DOOM**

Dicen las malas lenguas que éste es el último DOOM que veremos en PlayStation... ¿será verdad?

**78 NAMCO SMASH TENNIS**

La continuación para PlayStation de uno de los mejores y más carismáticos juegos de tenis de SNES, SMASH TENNIS.

**82 STAR GLADIATOR**

Capcom se suma a la moda de los juegos de lucha poligonales en 3D con este título en el que el buen gusto y la técnica se dan la mano.

**86 MORTAL KOMBAT TRILOGY**

Como el lubricante, 3 en 1. Para los seguidores del juego más polémico de la historia la mejor oportunidad de tener toda la saga.

**90 PANDEMONIUM**

El hipotético rival de CRASH BANDICOOT hace su presentación formal. Un diseño gráfico excelente, unas dimensiones mastodónticas y una gran jugabilidad son sus armas.

**94 FIGHTING VIPERS**

Otra recreativa que pasa a engrosar las pobladas listas de Saturn. Un clásico de la lucha, con calidad, carisma y unos detalles que entusiasmarán a los más jugones.

**100 STREET FIGHTER ALPHA 2**

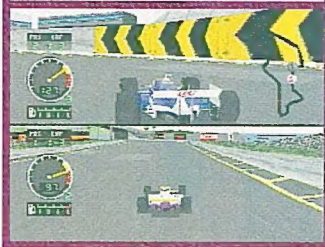
Aquellos que pensaban que SNES empezaba a decaer tienen en este juego la confirmación de que lo mejor aún estaba por llegar. Simplemente sensacional... una obra maestra.

**SECCIONES****8 Noticias****128 A pie de pista****130 Amigamania****134 Retroviews****138 Internecio****140 Trucos**

136

**LINEA DIRECTA**

The Scope, el paladín de las dudas irresolubles, os ofrece una nueva entrega de su sección con el principal fin de orientar vuestras compras de cara a las próximas Navidades. Que el sablazo esté bien dirigido por lo menos.

**104 SUPERSONIC RACERS**

Un divertidísimo programa de conducción de los mismos programadores de la penúltima versión de MICROMACHINES para Mega Drive.

**108 NHL'97**

Electronic Arts no pierde aquella sana costumbre de sacar una versión por año de sus programas deportivos.

**110 IRONMAN**

Los grandes héroes del cómic dan el salto a las consolas mayores repitiendo los esquemas ya conocidos en los 16 bits.

**112 MARIO ANDRETTI RACING**

La familia Andretti, como El Fary, regresa al mundo del volante con un programa dotado de grandes virtudes.

**116 RETURN FIRE**

Guerritas de ayer y hoy presenta en PlayStation la versión de un éxito de 3DO.

**118 ROBOPIT**

Los robots de las mil y una caras se las parten en este juego para Saturn y PlayStation.

**120 DONKEY KONG LAND 2**

Game Boy se viste de gala para recibir la segunda entrega de uno de sus mejores juegos.

**124 KING OF FIGHTERS '95**

Mamporros con sabor a Neo Geo se trasladan con brillantez a la portátil de Nintendo.

**126 LUCKY LUKE**

El pistolero ha vuelto a la ciudad y en CDi podréis vivir una aventura con mucha pólvora.



# SUPER NOGOMECU

GRUPO **Z** ZETA

Presidente: Antonio Asensio  
Secretario del Consejo: Francisco Matosas  
Consejeros: F. Javier López López  
y José Sandlemente Sánchez  
Director General: Dalmau Codina  
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso  
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado  
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris  
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García  
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto  
y Javier Bautista  
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,  
Raúl Montón, S. L. C. (maquetación),  
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)  
Maquetación: Belén Díez-España  
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán  
Secretaría de redacción: María de Frutos  
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid  
Teléfono: (91) 586 33 00

#### DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Director General: Dalmau Codina  
Subdirector General: José Luis García  
Director de Reunidas y Proyectos:  
Damián García Puig  
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares  
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.  
Director Gerente: Mariano Bartivas

#### ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.  
Teléfono: (91) 586 33 00  
Producción: Javier Serrano (director),  
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)  
Promoción y ventas: Carlos Bravo  
Suscripciones: Charo Muñoz  
Tel.: (91) 586 33 53

#### PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Marina Lara  
DELEGACIONES EN ESPAÑA  
Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12,  
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00  
Fax: (91) 586 35 63  
Cataluña y Baleares  
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.  
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28  
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D,  
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36  
Fax: (96) 352 59 30  
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º,  
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33  
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas  
O'Donnell 12, 28009 Madrid.  
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

#### DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420  
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46  
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00  
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01  
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26  
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.  
Tel.: 8 663 59 96  
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93  
Suiza: Intermaq. Basel. Tel.: 61 275 46 09  
Japón: Yuichi Tsutsumi. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

#### Fotomecánica: GIGA

C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid  
Impresión y encuadernación: Lerner Printing  
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84  
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34  
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana  
y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de  
C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:  
395 pesetas (incluido transporte)  
Depósito legal: B. 17.209-92

# PRESS STA

# YO N



▲ Mayerick, como en los últimos trece años, pide a Papá Noel un PC, pero éste, con buen criterio, le proporciona una máscara facial.



▲ The Punisher no quería esto, pero las pesadillas producidas por el duro plan de adelgazamiento le hacen confundir la carta con el menú.



▲ A Chip & Ce su afición a las cámaras le costará cara. Su anonimato se perderá con unas reveladoras fotos llenas de achuchones.



▲ The Scope pidió un viaje aéreo. Por desgracia, su regalo tendrá más que ver con los aeropuertos, concretamente con las «ENTRADAS».

Con las fiestas navideñas a un tiro de piedra y, con ello, la amenaza cierta de que nuestros michelines encontrarán múltiples motivos para crecer, queremos aprovechar esta página para desearos que vuestros pantalones puedan abrocharse en enero y, de paso, felicitaros las pascuas. Sabedores de que vuestra ludoteca recibirá una importante inyección de juegos, queremos recordaros lo importante que es llevarse bien con la familia. Portaros bien... y desatad a la abuela del árbol!!!





# ME PIDO



▲ Nemesis se apunta a la moda de los regalos al estilo del de la caja final de SEVEN. Por desgracia, en el contenido de la caja tampoco encontrará pelo.



▲ Tanto tiempo compartiendo cama con su perra Trufi, le proporcionará a R. Dreamer un inesperado regalo navideño. Esto le pondrá de malas pulgas.



▲ Tomás, debido a los llantos nocturnos de su niña, pidió algo de paz. Su regalo maldito será la presencia en la redacción de DOC, la hiena aulladora.



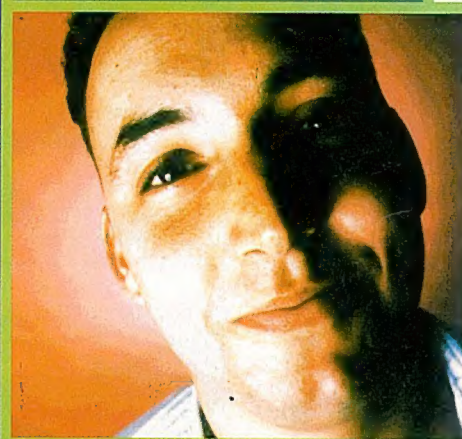
▲ De Lúcar, el Sintecho, rogará porque acaben su obra y su castigo será hallar el amor carnal en los brazos de sus cuatro sudorosos albañiles paraguayos.



## LO DIFÍCIL ES FALLAR

Vivimos momentos buenos. Buenos por la cantidad de los lanzamientos y buenos por la calidad media de todos ellos. Tanto es así que resulta difícil gastarse el dinero en un juego, conectarlo a nuestras consolas y pensar que nos hemos equivocado en la elección. Además de la estrecha competencia entre las consolas, también hay una, no estrecha, enconadísima pugna por encaramarse a los primeros puestos de cada género. De hecho muchas veces se nos antoja más que complicado discernir si un

E  
D  
I  
T  
O  
R  
I  
A  
L



UN AÑO MÁS, Y DESDE LA REVISTA QUE LLEVA YA CON VOSOTROS CINCO NAVIDADES, OS DESEAMOS A TODOS UNAS FELICES FIESTAS Y TAMBIÉN OS RECORDAMOS QUE RECIBIREMOS CON AGRADO VIANDAS, DULCES NAVIDEÑOS, CAVA Y DEMAS PRODUCTOS TÍPICOS.

EL MISIER

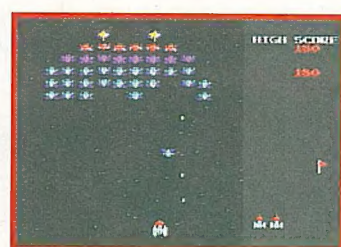
juego es mejor que otro, o si un título debe ser recomendado por encima del resto. Es el momento de mirar hacia el interior de cada uno y, según las apetencias y preferencias personales, seleccionar de entre los numerosos programas ofertados, el que más se adecúe a nuestra circunstancia. Nosotros podemos orientaros hacia determinados juegos, pero sólo vosotros podéis tomar una decisión final adecuada a vuestros gustos.



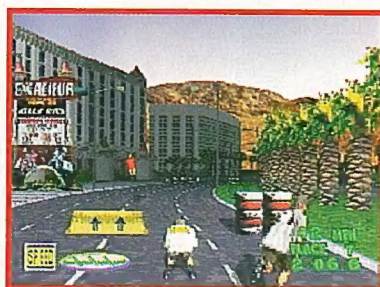
## COMPAÑIAS

### SONY NOS PREPARA UNAS NAVIDADES MUY CALENTITAS

Sony ha decidido hacer bueno ese dicho tan típico de estas fechas como «feliz navidad y prospero año nuevo» y, entre los meses de Diciembre de este año y Enero del siguiente, sacará a la calle un sinfín de novedades para **PlayStation**. Como anticipo a lo que será la gran avalancha de Enero, en Di-



Como podéis ver, Sony apuesta muy duro en el último tramo del año y más aún en los primeros meses del 97. Juegos para todos los gustos, mucha calidad y, sobre todo velocidad, son la nota dominante de la próxima hornada de PlayStation.



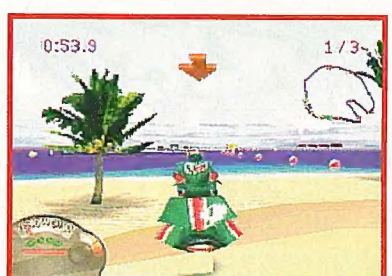
ciembre llegarán NAMCO MUSEUM VOLUMEN 3 y la versión con textos y diálogos en castellano de la aventura **BROKEN SWORD**. Ya en el próximo año, y a lo largo del primer mes, Sony sacará al mercado la segunda parte de la batalla motorizada **TWISTED METAL 2, 2XTREME**, la continuación de **EXTREME GAMES**, el juego de conducción sobre motos **JET RAIDER** (antes conocido como **JET MOTO**), la aventura **KINGSFIELD**, el juego de esquí sobre tabla **COL BOARDERS** y, por último,



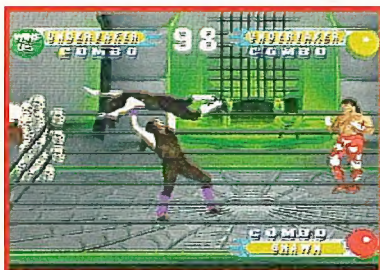
La versión con textos y voces en castellano de **BROKEN SWORD** es uno de los juegos más completos y divertidos que hemos visto jamás en una consola.



**MONSTER TRUCKS**, un alucinante y salvaje programa de coches en el que el espectáculo y las fuertes emociones están asegurados. Como podéis ver por el número de lanzamientos, Sony parece no haber dejado nada para la primavera.







Estos son algunos de los lanzamientos que Acclaim sacará para PlayStation. La acción total y el humor sin complejos se funden en ambos programas.



BUG TOO, la segunda parte de uno de los títulos de plataformas más originales de Saturn, tiene unos recursos gráficos y una estructura mucho más espectacular que la primera entrega.

## COMPAÑIA ACCLAIM TRAERA MAS NOVEDADES PARA SATURN Y PSX

Acclaim se está mostrando como una de las compañías más activas a la hora de sacar títulos al mercado. Además de IRONMAN AND X-O MANOWAR para Saturn y PlayStation, la compañía norteamericana lanzará en nuestro país SPACE JAM para PlayStation, un desenfadado juego de baloncesto protagonizado por Michael Jordan y las estrellas de los dibujos

animados de la Warner Bros. Para la misma consola, además de este título, saldrán V TENNIS, un simulador tenístico de los mismos programadores del SUPER TENNIS de SNES, y WWF IN YOUR HOUSE, un arcade de lucha protagonizado por los populares personajes de Wrestling americano. Para terminar y cambiando a Saturn, Acclaim también sacará para la 32 bits de Sega esa salvaje versión baloncestística JAM EXTREME que hace poco vimos para PSX.



## COMPAÑIA SEGA VUELVE A LA CARGA CON NUEVAS SORPRESAS

Sega España acaba de adelantarnos los que serán algunos de sus próximos lanzamientos para Saturn. En esta ocasión no se puede hablar de cantidad porque sólo son dos, pero sí de calidad ya que se tratan de BUG TOO y de MYSTARIA 2, ambos continuaciones de dos grandes éxitos de esta consola. BUG TOO retoma el peculiar es-

tilo gráfico, lleno de humor y desenfadado, exhibido en la primera entrega pero con una nueva remesa de sorpresas. En cuanto a MYSTARIA 2, es la secuela de aquel juego de rol que entusiasmó a los grandes aficionados al género en Saturn.

© PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc.  
© 1996 Ocean Software Limited, all rights reserved.

La versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A. C/ Hermosillo de Lejido, 3. 28027 Madrid.

ocean

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

Todo el poder en tus manos.

PlayStation



# COMPAÑIAS

**CENTRO MAIL**  
**INAUGURA NUEVAS**  
**TIENDAS EN ESPAÑA**

**Centro Mail**, la cadena de tiendas especializada en el sector del videojuego para consolas y ordenadores personales, ampliará en breve su número de tiendas en nuestro país. Los nuevos establecimientos (hasta la fecha sumaban 43 repartidos por la geografía española, portuguesa y argentina), serán 6 y estarán situados en **Sabadell, Gijón, Tenerife, Mataró, Alcorcón**

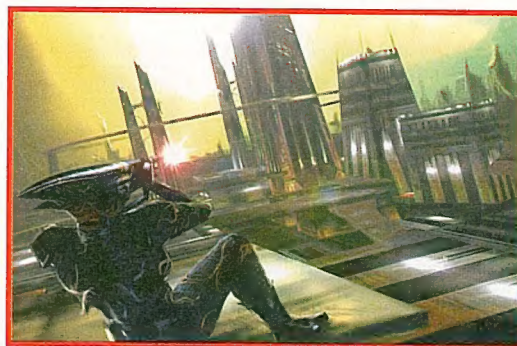


y en el Centro Comercial la Vaguada en **Madrid**. Desde aquí queremos desear mucha suerte a las nuevas franquicias de esta importantísima cadena.

# COMPAÑIAS

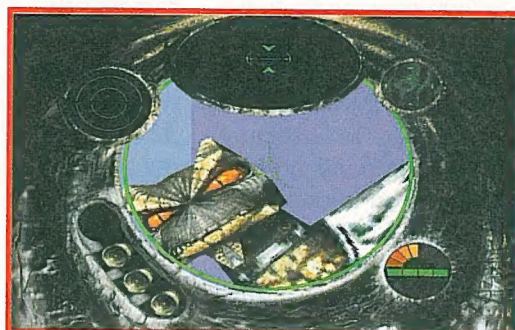
# VIRGIN ADQUIERE LOS DERECHOS DE INTERPLAY

La compañía **Virgin** acaba de sumar, a su ya larga lista de afiliados, los derechos de distribución en nuestro país de tres compañías del sector del videojuego: **Interplay**, **Viacom New Media** y **Sir Tech**. Los primeros títulos que distribuirá **Virgin** de **Interplay** entre este año y el siguiente, son: la aventura **CASPER**, el juego de puzzle **LOST VIKINGS 2**, **MDK** un *shoot'em-up* con el sello de **David Perry**, y, por



MDK es un potente shoot'em-up, del tipo DOOM, con el inconfundible sello personal del genio de la programación Dave Perry.

último, **DISRUPTOR**, otro *shot-em-up* del cual os ofrecemos una *preview* en este número. En cuanto a las otras dos compañías, **Virgin** distribuirá todos sus títulos para **PC** que abarcan unos cuantos géneros y son de lo mejor en su categoría.



The screenshot shows a web browser window displaying the Servicom website. At the top, there's a navigation bar with buttons: Back, Forward, Home, Reload, Images, Open, Print, Find, and Stop. Below this is a "Go To:" field containing the URL "super.juegos@mad.servicom.es". Further down are more buttons: What's New?, What's Cool?, Handbook, Net Search, Net Directory, and Software.

# Internews

## SUPER MARIO KART 64

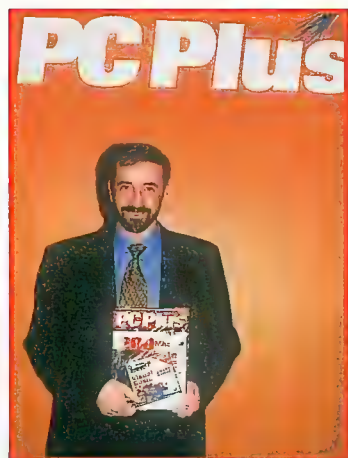
El nuevo monstruo lúdico de 96 megas de Nintendo verá la luz el próximo 14 de Diciembre en el País del Sol Naciente. Entre sus características más interesantes podemos destacar sus veinte espectaculares circuitos con rutas secretas incluidas, la posibilidad de elegir a Mario, Luigi, Peach, Kinopio, Yoshi, Donkey Kong, Wario y Koopa y la más que conocida opción de cuatro jugadores simultáneos. En Japón se incluirá un control pad de regalo con el juego sin aumentar el precio, 9800¥.

Aquí tenéis un pequeño avance gráfico de la nueva estrella del catálogo de Nintendo 64.

**Podremos elegir entre un total de ocho competidores.**



En la foto de la derecha, Don Luis Riera, director de la revista PC PLUS, con uno de los pocos ejemplares que pudieron salvarse de la tremenda avalancha de peticiones de los aficionados del sector. Desde aquí queremos darles nuestra más sincera enhorabuena a nuestros compañeros de PC PLUS.



## NOTICIAS ZETA

### A REVISTA PC PLUS AGOTA SU PRIMERA EDICION

En tan sólo cinco días, PC PLUS, el nuevo mensual de informática profesional de Grupo Zeta, agotó los 125.000 ejemplares de su primera edición, pensada para atender la

demanda de los lectores durante todo el mes de Noviembre. Por esta causa, Ediciones Reunidas, S. A., decidió distribuir una segunda tirada de 50.000 para atender las múltiples peticiones de aquellos que no pudieron conseguir el primer ejemplar de dicha revista. Desde aquí queremos darle nuestra más sincera enhorabuena a PC PLUS por este extraordinario comienzo de andadura.



# Ahora en Saturn y PlayStation



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.

Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID

Tel. Sop. Téc.: (91) 578 13 67

En Internet: <http://www.virgin.es>

## NOTICIAS ZETA

### TU SALUD presentó la «Guía práctica sobre el dolor»

La revista TU SALUD, de Grupo Zeta, ha presentado la «Guía práctica sobre el dolor», que describe,

en lenguaje sencillo y comprensible, en qué consiste esta experiencia sensorial y cuáles son las distintas maneras en que se manifiesta. Escrita por el Dr. Ventura Anciones, jefe del Servicio de Neurología de la Clínica de la Zarzuela de Madrid, y editada con la colaboración técnica de los laboratorios Smithkline Beecham, la guía explica, a través de siete capítulos, las distintas formas de dolor.





# DISNEY WORLD, 25 ANIVERSARIO CON ATRACCIONES HIGH-TECH



Durante todo un año, hasta diciembre de 1997, **Walt Disney World** de **Orlando (Florida)** se encuentra celebrando su 25 Aniversario. El castillo de Cenicienta transformado en inmenso pastel de cumpleaños, las constantes paradas especiales y la nueva zona dedicada a Mickey en Magic Kingdom son sólo la punta del iceberg de las novedades que se han inaugurado y que se inaugurarán próximamente. Las más frecuentes son la Tower of Terror (un polvoriento ascensor que se desploma desde el piso 13 de un siniestro hotel) y Alien Encounter (¿te imaginas estar en una nave con un alien suelto respirando en tu cogote?). La próxima sensación será el Test track, un circuito de pruebas para prototipos automovilísticos donde



En pleno año de celebraciones por el 25 Aniversario de Disney World, los asistentes a este sensacional parque podrán ver un buen número de nuevas atracciones.



el público es propulsado a 100 por hora como un *crash test dummie*. Para clientela más tranquila y vanguardista, procede una dilatada visita a la zona cibernética de Epcott, donde robots, realidad virtual, ordenadores y hasta coches eléctricos se confunden con escenificaciones de las automatizadas casas del futuro. En cuanto a las nuevas áreas turísticas destacan el Downtown Disney (macroshopping, comida, noche en vivo, restaurantes temáticos); el Boardwalk, una ciudad de los 30 ya abierta al público; el Disney Institute, donde se practica el turismo activo; y el Sport Complex, con campos para practicar más de 30 deportes. **Delta Airlines** ofrece distintos paquetes para viajar a **Orlando** con vuelos «libres de humos».



# A ti también te cambiará la cara.



## SONIC 3D



La transformación se ha realizado. Y Sonic vuelve tres veces más rápido, más agresivo, más inteligente... Ya nada será igual y los mundos que conocías te parecerán pura prehistoria. Con SONIC 3D FLICKY'S ISLAND te moverás por enormes escenarios tridimensionales y por primera vez en la historia, los personajes son renderizados en tres dimensiones. Te cambiará la cara cuando descubras los nuevos elementos; cañones impulsores, potentes ventiladores, flippers, rebotadores... Ha merecido la pena esperar. Llega SONIC 3D FLICKY'S ISLAND para llevarte a una dimensión, de la que tú también saldrás transformado.



Y gana un CD SONIC MIX 3  
con los éxitos dance del momento.

**SEGA** the  
GAME is NEVER  
Over.

[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)

# MEGA DRIVE



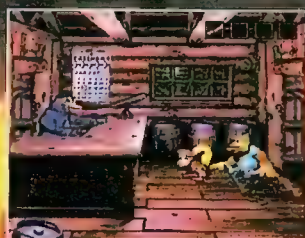
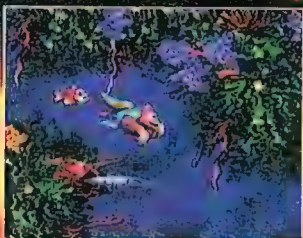
De pequeño te e  
Ahora desearás

¡EN

Tienes muy buenos motivos para ello. Llegan nuevos y numerosos personajes a la legendaria saga de Donkey Kong de la mano de Donkey Kong Country 3. Engorílate y vuelve a tus orígenes junto a Kiddy Kong, el nuevo miembro de la familia Kong.

- 3 Modos de Juego.
- Más de 40 fases.
- Más de 30 nuevos personajes.
- Nuevas características de juego gracias a los Hermanos Osos.

## DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!

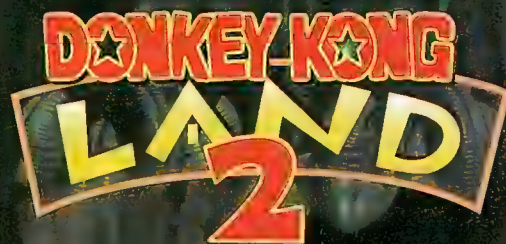




enseñaron que los humanos descendían de los simios.  
volver a tus orígenes.

# GORILATE!

Y para tu  
Gameboy, Donkey  
Kong Land 2.  
Sumérgete con  
Diddy y Dixie en  
la más alucinante  
de las consolas



portátiles y rescata a tu amigo Donkey Kong. Una  
conversión perfecta de Donkey Kong Country 2 de  
Super Nintendo para tu Gameboy.

- 45 Fases en 7 mundos (1 secreto).
- 52 Pantallas ocultas.
- 6 Enemigos finales.
- 3 Modos de juego.
- Horas de diversión: Ilimitadas.



Engorílate y vuelve a tus  
origenes con la Saga Kong.

**Nintendo**

Nintendo España, S.A.  
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid





El 6 y 7 de Noviembre Sony España tuvo la gentileza de invitarnos a la celebración del Rally de Cataluña fruto del acuerdo de Ford Motor Sport y Sony Computer Entertainment para la esponsorización del equipo Ford-Repsol. Gracias a PlayStation, también tuvimos el placer de disfrutar del más que peculiar desafío entre Carlos Sainz y Alex Crivillé.



## El gran



## desafío de PlayStation



El mundo de la velocidad es probablemente uno de los que más seguidores tiene dentro de los usuarios de videojuegos, contándose por decenas los más variados simuladores que han llegado a las diferentes plataformas de entretenimiento. Sony Computer Entertainment consciente de este hecho, firmó un acuerdo de esponsoriza-



# SONY-FORD REPSOL

SJ



En la imagen superior Marcos García y el piloto Thiry, y sobre estas líneas Alicia Sanz y Sofía Amar, del departamento de marketing de S.C.E. España.

ción del Team Ford-Repsol, por el cual todos sus coches y pilotos lucen el logo de PlayStation. Carlos Sainz y Luis Moya como grandes estrellas, y Bruno Thiry y Stephane Prevot como segundo coche, son las dos

parejas de pilotos de esta escudería que, junto con los demás componentes del Team (mecánicos, manager y demás miembros incluidos) y el departamento de marketing al completo de S. C. E. de España nos acogieron y nos introdujeron en el frenético ambiente que rodea una prueba del Campeonato del Mundo de Rallyes (viaje en helicóptero incluido). De esta manera pudimos vivir desde dentro todo el ambiente que rodea a estas pruebas, rodeados de verdaderos prodigios de cuatro ruedas que albergaban en sus entrañas los más vanguardistas avances tecnológicos encaminados a conseguir los mejores resultados dinámicos. Nervios, excitación, prisas... Entre tramo y tramo tuvimos la oportu-



Arriba James Armstrong y Mª Jesús López y sobre estas líneas, de izquierda a derecha, Carlos Ulloa (GAME 40), Juan Trujillo (PS Oficial Magazine), Marcos García, José C. García (Jefe de Ventas), Juan C. García (Nintendo Acción), Alicia Sanz, David (Centro Mail), Sofía Amar y Carlos Ruiz (ventas).

## Muy pronto nos veremos las caras.

### Por Fin Virtua Fighter 2 en tu Mega Drive.

La violencia de Akira. El fanatismo de Fal. La rabia de Lau... y otros bonitos estados de ánimo de esta panda de salvajes, van a estallar en tu Mega Drive. Menuda suerte tienes. Porque si deseabas verte cara a cara con estos legendarios luchadores, sólo tienes que elegir día y hora. Fíjate un poquito con ellos, porque es más que probable que lo primero que pierdas sea la esperanza. Quedas avinado. No siempre es bueno conocer caras nuevas.



MEGA DRIVE

MÁS INFORMACIÓN EN [www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)

SEGA the GAME is NEVER Over.

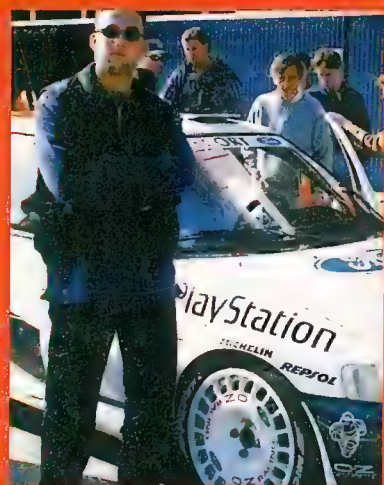




*Aunque para muchos el mayor atractivo está en los dos extremos de esta foto, las verdaderas estrellas son Carlos Sainz y Alex Crivillé, que demostraron su talento innato en el mundo de la velocidad con imágenes tan espectaculares como estas dos «peazo» de chicas.*



*El potente Ford Escort de Carlos Sainz y la vertiginosa Honda NSR de 500 cc de Alex Crivillé. Junto a estas líneas, Conchita Martínez posa con los invitados de Sony. Más a la derecha podemos ver a Marcos García con Pizzi y Sergi del F. C. Barcelona.*



tunidad de comprobar *in situ* la actividad frenética que se respira en cada una de estas pruebas. Por desgracia para el público asistente, Carlos Sainz tuvo que abandonar la prueba en los primeros tramos, pero, como no hay mal que por bien no venga, de esta manera tuvimos la ocasión de compartir con una de las figuras deportivas más representativas del panorama español, los momentos estelares de esta competición.

Como propina, y para regocijo de los aficionados al mundo del motociclismo, también fuimos invitados a asistir a un curioso desafío que enfrentaba al subcampeón del Campeonato del Mundo de Motociclismo en la cilindrada de 500cc, Alex Crivillé, con el propio Carlos Sainz, pero eso sí, intercambiándose cada uno de ellos sus monturas. Un duelo que se resolvió con un claro empate a puntos, ya que ambos demostraron que están dotados de un talento especial, con unas imágenes que difícilmente los buenos aficionados podrán olvidar (caballitos de Carlos y contravolantes de Alex incluidos). En resumen, un magno evento que nos permitió hacer realidad las fantasías que vivimos día a día en ese mundo de ensueño que son los videojuegos.

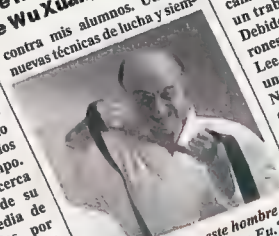


El arte  
del punto  
de Cruz.

# NUEVOS METODOS DE ENTRENAMIENTO CONDUCE A LA MISERIA DEL KUNG FU.

**Hong Kong, Lee Hong, el mundialmente famoso maestro de la escuela de Wu Xuan, en graves problemas financieros.**

Desde que sus alumnos aprenden las técnicas de lucha de "Tekken 2", Hong tiene serios problemas en los entrenamientos. Porque ni el mejor kimono de Kung Fu aguanta sus malos tratos durante mucho tiempo. Los alumnos están muy cerca de provocar la ruina de su maestro - con una media de 20 kimonos destruidos por semana. Preguntado por las razones de su desahogada forma de vestir y los abundantes zurcidos en sus ropas, Lee Hong dijo: "No tengo nada que hacer



¿Quién regala a este hombre un nuevo traje de Kung-Fu?

pre me derrotan en el tatami. Son invencibles. Si las cosas no cambian, tendré que buscarme un trabajo más tranquilo". Debido a la carencia de cinturones negros en Hong Kong, Lee Hong ha decidido abrir una nueva escuela: de costura. Nos explica: "Voy a fabricar cinturones, cada vez hay más demanda". Desde estas páginas, le deseamos mucha suerte. Sin duda le irá bien, puesto que ha reunido experiencia suficiente remendando sus propios kimonos de Kung Fu.

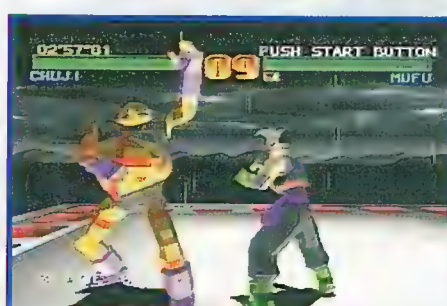
Maestro de Kung-Fu, Lee Hong. "Ya no puedo con ellos".

Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.  
**TODO EL PODER EN TUS MANOS**





## INTRO



## INTRO

**R**esponsable de algunos de los RPG más míticos de la historia, Square inicia su desembarco en tierras europeas de la mano de Sony Computer Entertainment y el juego que le ha servido de presentación en

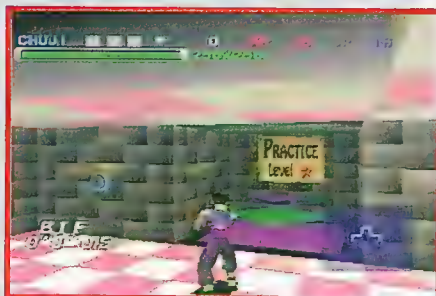


# TOBAL Nº 1

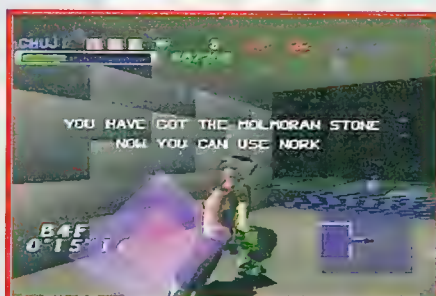


*Por supuesto, existe una opción de entrenamiento para practicar las llaves.*

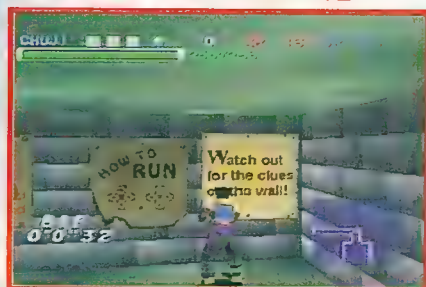
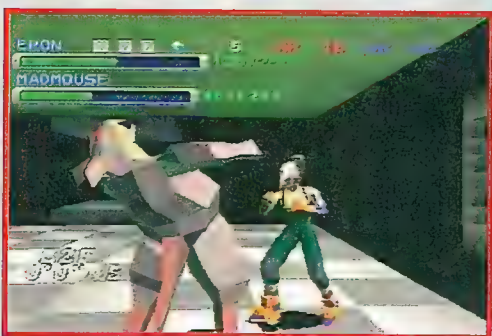
el mercado japonés: **TOBAL No.1**. Con diseños de Akira Toriyama, el popular creador de DRAGON BALL y DR. SLUMP, y el trabajo de algunos de los genios de la programación que dieron vida a los míticos TEKKEN y VIRTUA FIGHTER, la primera creación de Square para los 32 bits es un superadictivo arcade de lucha en 3D que sorprende al jugador no sólo por su impresionante aspecto técnico (animaciones de 60 frames por segundo y gráficos en alta resolución) sólo comparable al trabajo desarrollado por Naughty Dog en CRASH BANDICOOT, sino por el ingente número de llaves y movimientos especiales de que disponen los 8 luchadores que protagonizan el juego y sus tres jefes finales. Aún después de tres meses todavía seguimos encontrando en el juego llaves inéditas, que varían no sólo por la combinación de los botones, sino también por la colocación de nuestro luchador con respecto al contrario. La otra gran sorpresa con la que nos hemos encontrado desde que comentáramos este juego tres meses atrás en las páginas de JAPANMANIA es la aparición de otro jefe final, ni más ni menos que el mismísimo Akira Toriyama,



## QUEST



## MODE



**La llave para acceder a todos los jefes finales del juego. Quest Mode es un innovador modo de juego que combina géneros tan dispares como la lucha y la aventura. Recorre con tu luchador favorito un laberinto lleno de trampas, enemigos y mil secretos (incluido el mismo Toriyama).**

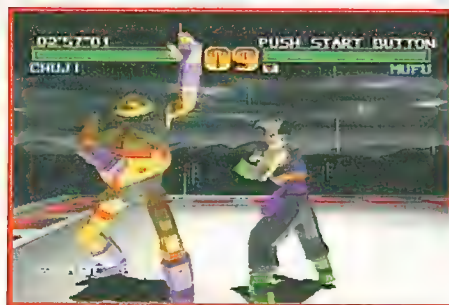






N  
O  
R  
K

V  
I  
C  
T  
O  
R  
I  
A



N  
U  
F  
U

caracterizado (como hace habitualmente) de robot. **TOBAL No.1** llegará hasta nosotros con las habituales franjas PAL y algo menos de velocidad en los combates que el original japonés, pero eso sí, en perfecto inglés, con lo que al fin podremos descifrar la totalidad de los mensajes de la paredes del *Quest Mode*. El lanzamiento de **TOBAL No.1** va a permitir que los usuarios españoles disfruten de los uno de los mejores juegos de lucha hasta el momento para *PSX*, y también disponer de la antesala a la llegada del juego más esperado de la década: **FINAL FANTASY VII**.

NEMESIS

SEGA  
SATURN  
PELIGROSAMENTE  
REAL



TRAMPAS MORTALES.  
BESTIAS ASESINAS.  
LUGARES MALDITOS...  
AHORA LOS JUEGOS  
CON MUÑECAS SON ASI.

TOMB  
RAIDER

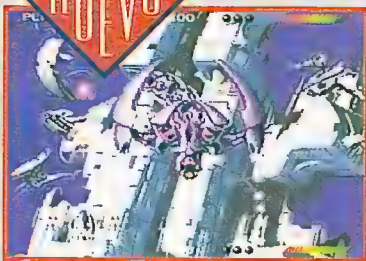
CORE

[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)

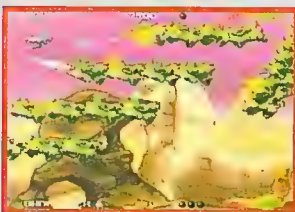
SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.



**Super NUEVO**



*En este juego podremos disfrutar de fases con perspectiva horizontal y vertical.*



## FASE 1



*La novia de Doc «la Larva Asesina» te espera en la primera fase.*

## FASE 2



*Egipto es el lugar ideal para terminar con los «continues» y tu paciencia.*

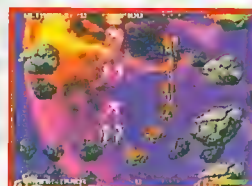
## FASE 3



*El tamaño de los zopencos finales es más que considerable.*

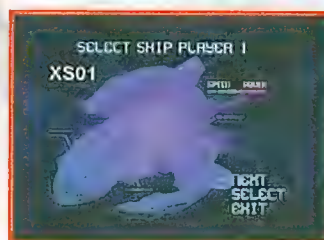


# X2



Los que posean ese fantástico ordenador llamado *Amiga* quizá recordarán un fabuloso matamarcianos llamado PROJECT X que causó sensación por sus espectaculares gráficos y elevada dificultad. Ahora, los británicos Team 17 realizan su primer juego exclusivo para consola, y para ello han decidido continuar la saga de PROJECT X con X2. Con unos gráficos que rozan la perfección, y más enemigos y balas en pantalla de los que tu cerebro pueda calcular, X2

## SELECCION DE NAVE



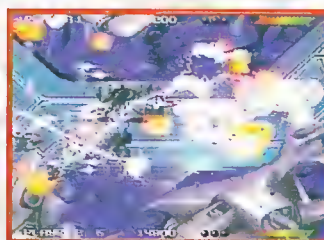
*Hay varias naves diferentes a nuestra disposición, cada una de ellas tiene distintas características, y deberemos escogerlas dependiendo de nuestras necesidades.*

## FASE 4



*¡No se donde demonios voy a encontrar un hueco por donde pasar con la nave!*

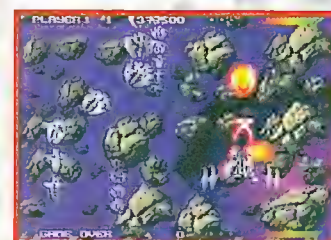
## FASE 5



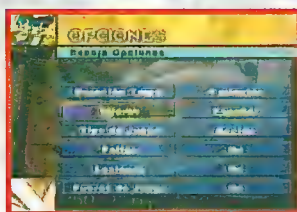
*Las explosiones de X2 son más espectaculares que ver a De Lúcar en tanga.*

viene dispuesto a proclamarse el rey absoluto de los shoot'em-up de 32 bits, y razones no le faltan para ello. Entre sus principales características encontraremos un modo para dos jugadores simultáneos, gráficos renderizados, tres naves distintas, increíbles escenarios y enemigos de pesadilla, todo esto aderezado por dificultad marca de la casa que reservará el final del juego tan sólo para los jugadores más expertos y habilidosos del lugar.

THE PUNISHER







**La jugabilidad es la gran incógnita de un programa gráficamente impecable y muy cuidado.**



**L**a campaña de publicidad de **Electronic Arts** en torno a **FIFA '97** hace que la llegada de este programa sea uno de los acontecimientos más esperados de los últimos meses. Las versiones de **Mega Drive** y **Super Nintendo** dejaban entrever que la gran novedad es la incorporación de



ces a la versión de 1996 consiguiendo, además, mejorar la animación. Para ello no se han escatimado esfuerzos, utilizando las más avanzadas técnicas en este campo. Como es tradicional en la saga se incorpora una gran variedad de ligas y de cámaras, junto a la utilización de equipos y jugadores reales. Los comentarios personalizados y la *intro*, con imágenes reales, completan un simulador en el que sólo queda como incógnita la jugabilidad final. Si se supera esta asignatura pendiente, estaremos ante uno de los líderes de este competitivo género.

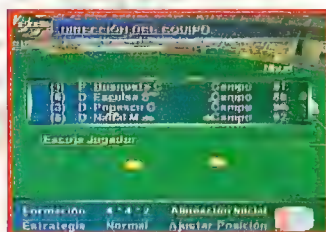
CHIP & CE

# FIFA '97



la modalidad americana de fútbol sala. Sin embargo, en los compactos de **PlayStation** y **Saturn** esta disciplina es sólo una anécdota al lado de la impresionante calidad gráfica lograda. La representación de los jugadores supera con cre-

## JUGADORES

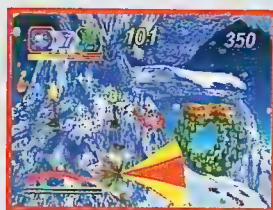


## TRASPASOS

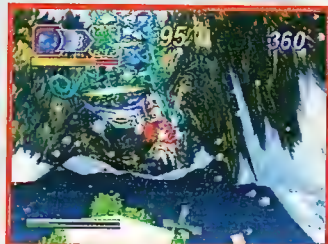




**SUPER  
NUEVO**



*El ambiente navideño se ha cuidado hasta el último detalle, abetos adornados y guirnaldas multicolor.*

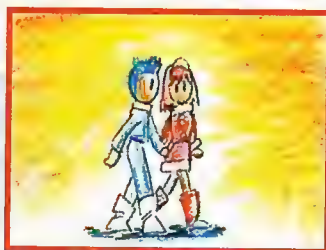


*A pesar de tener sólo un nivel, el número de sorpresas es muy elevado.*



*En este juego disfrutaremos de una versión remezclada del eterno Jingle Bells.*

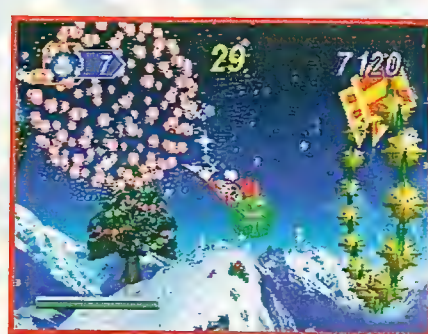
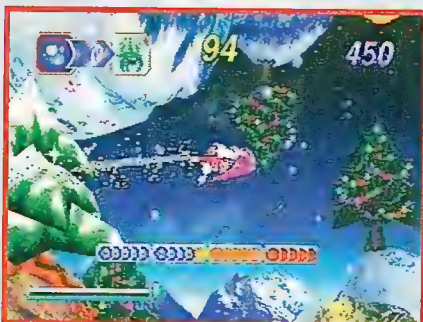
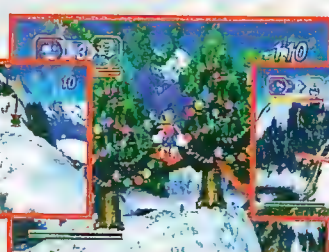
**SELECCION**



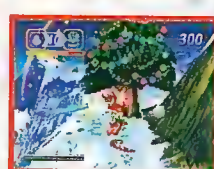
# XMAS NIGHTS



**REGALOS DE NAVIDAD**



*Los poseedores de Saturn disfrutarán estas navidades de un regalo creado en exclusiva para ellos nada más y nada menos que por Yuji Naka.*



**SATURN**

SEGA

**CD**



ROM

JAPON

Los usuarios de Saturn que se compren determinados juegos durante estas Navidades (dependerá de cada tienda), tendrán un agradable sorpresa, puesto que el Sonic Team ha decidido premiarlos con **CHRISTMAS NIGHTS**, una edición navideña de NIGHTS que contiene muchas sorpresas. En primer lugar, y si os fijáis bien, veréis que tanto los personajes como los decorados son completamente festivos, y podremos deleitarnos de una versión disco del inmortal Jingle Bells. Cada vez que os acabéis los dos niveles tendréis un regalo, como manejar a otros personajes de la casa que con un poco de paciencia descubriréis. Un gran detalle de Sega que premia la fidelidad de los usuarios de su buque insignia.

THE PUNISHER



CARRERA PERFECTA

PRÓXIMO

LANZAMIENTO

DESTRUCTION  
DERBY  
2

F1 HA CONSEGUIDO ROZAR LA PERFECCION  
HOBBY CONSOLAS

YA A LA VENTA

FORMULA 1

DEMOSTRAR QUE HASTA LO MÁS PERFECTO SE PUEDE MEJORAR  
SUPERJUEGOS

YA A LA VENTA

TODO EL PODER EN TUS MANOS

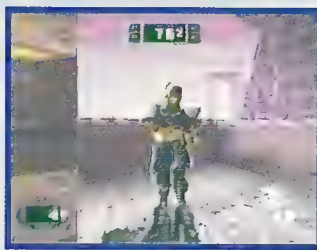
wipeout  
2097

Cualquier duda que tengas sobre Playstation,  
puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

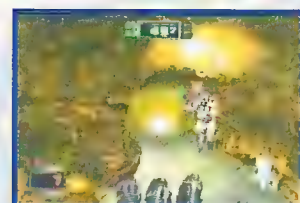
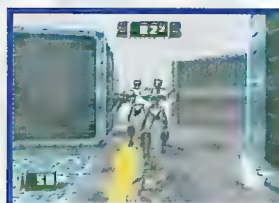
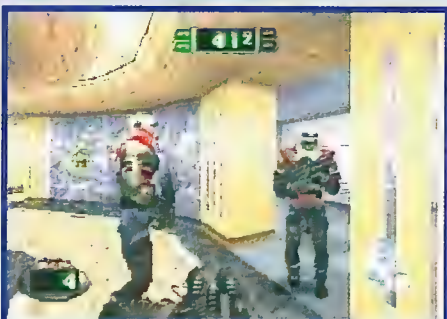
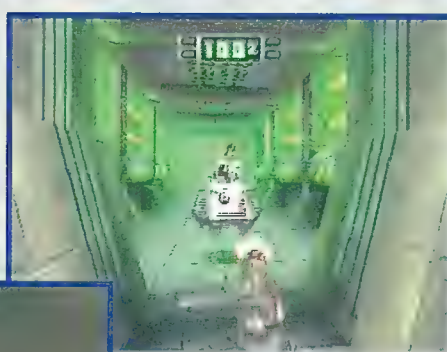




**SUPER  
NUEVO**



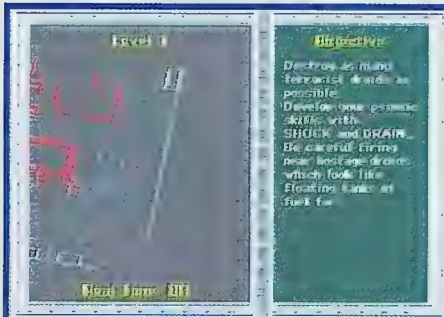
La enorme  
variedad de  
enemigos  
es uno de  
los  
aspectos  
más  
logrados  
del juego.



# DISRUPTOR



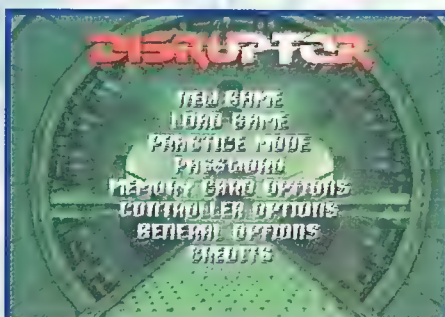
## MAPA



La inclusión de textos informativos sobre las misiones en el típico mapa de este género es todo un adelanto.



## MENÚ



Aunque no cuenta con muchas opciones, en este menú podremos configurar todo a nuestro gusto.

**D**ISRUPTOR para PlayStation, de la compañía británica Interplay, puede ser la nueva sensación de los habituales de ese género abanderado por el mítico DOOM. Lejos de ser otro producto más nacido bajo su alargada

sombra, **DISRUPTOR** es un juego con luz propia en el que la calidad técnica y la brillantez de sus gráficos nos trasportarán a un alucinante y futurista universo de donde muy pocos podrán escapar. Los movimientos de pantalla son los mejores y más suaves que hemos visto en **PlayStation**; los escenarios luminosos, brillantes y absolutamente alucinantes en su diseño. Los enemigos, aparte de un verdadero incordio, son muy variados y con un armamento tan diverso como dañino. Jugable aunque nada sencillo, este alucinante juego promete ser uno de los principales candidatos al trono del género en **PlayStation**. Por suerte para vosotros, cuando leáis estas líneas es más que posible que **DISRUPTOR** esté ya en todas las tiendas de nuestro país. En nuestro próximo número tendréis una revisión a fondo de este nuevo lanzamiento que transpira calidad por todos sus poros.

DE LUCAR





PLAYSTATION

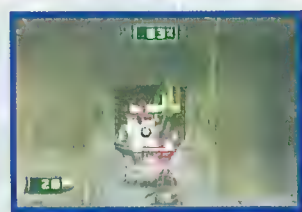
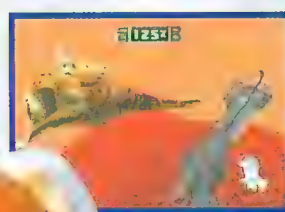
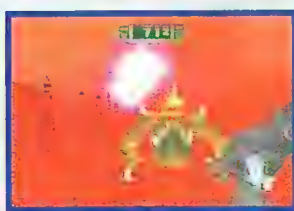
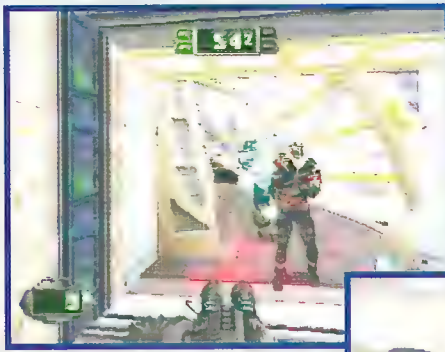
VIRGIN/INTERPLAY

CD  
ROM



REINO UNIDO

Su brillante  
diseño  
gráfico está  
acompañado  
por el mejor  
movimiento  
de pantalla  
visto en  
PlayStation.





# NBA LIVE97

*¡Vive toda la  
pasión del  
baloncesto!*

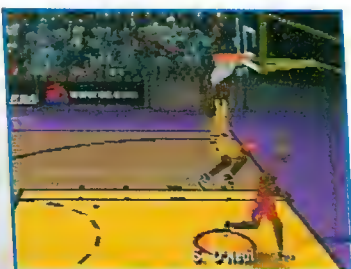
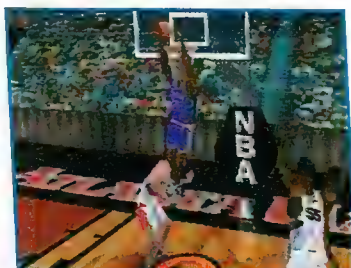
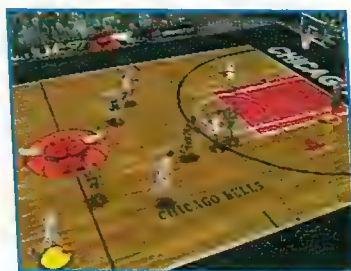


NBA Live refleja el estilo de la NBA. Animaciones y gráficos completamente renovados se combinan con una impresionante jugabilidad para disfrutar con la NBA más espectacular hasta la fecha. Las estrellas de la NBA se mueven de forma tan fluida y realista que junto a los

nuevos ángulos de cámara y los comentarios de juego, te verás situado en el mismo centro de la acción. Esta NBA es todo un espectáculo.

- Animaciones 3-D poligonales tomadas de jugadores reales de la NBA.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Los 29 equipos oficiales de la liga NBA.
- Más de 300 estrellas de la NBA - incluyendo los Rookies.
- Equipos All Star y personalizables.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Construye tus propios jugadores (en 16 bits).

**WINDOWS 95 • PC CD  
Mega Drive™  
Super NES™  
PlayStation™  
Sega Saturn™**



Otros EA SPORTS™ disponibles:

**FIFA97  
MADDEN  
97**

**PGA  
TOUR 97  
NHL97**

**EA  
SPORTS™**

**IF IT'S IN THE GAME,  
IT'S IN THE GAME®**

Editor y distribuidor: **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade, Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

**SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE, San José 525 (1076) BS. AS. Argentina. Tel.: 541-381 0256. Fax.: 541-381 5562

EA SPORTS, el logo de EA SPORTS, y el logo de Electronic Arts e "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" son marcas registradas de Electronic Arts. • Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y en otros países. • SEGA, SEGA Mega Drive y SEGA Saturn son marcas de Sega Enterprises Ltd. • "PlayStation" y el logo de PlayStation son marcas de Sony Entertainment Inc.





# FIFA97

## ¡Vive toda la pasión del fútbol!



Llega FIFA 97. Un juego sorprendente y completamente nuevo desarrollado usando toda la potencia de los 32 bits. La captura digital de las habilidades con el balón de David Ginola ofrece un realismo total en los movimientos, mientras que la tecnología MotionBlending™

ha modelado jugadores de increíble suavidad y definición.

Además, el innovador modo "alta velocidad" permite una jugabilidad tipo arcade muy rápida que se añade a la sofisticada simulación por la que FIFA es legendario.

- Opciones de juego en pista cubierta o estadio a cielo abierto.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Animaciones 3D poligonales en tiempo real, capturadas de David Ginola.

¡Ni siquiera el fútbol real te ofrece tanto!

- Más de 4.000 jugadores con nombres reales.
- 12 ligas internacionales.
- 70 selecciones nacionales.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Configura tus propios jugadores (en 16 bits).

**WINDOWS 95**

**PC CD**

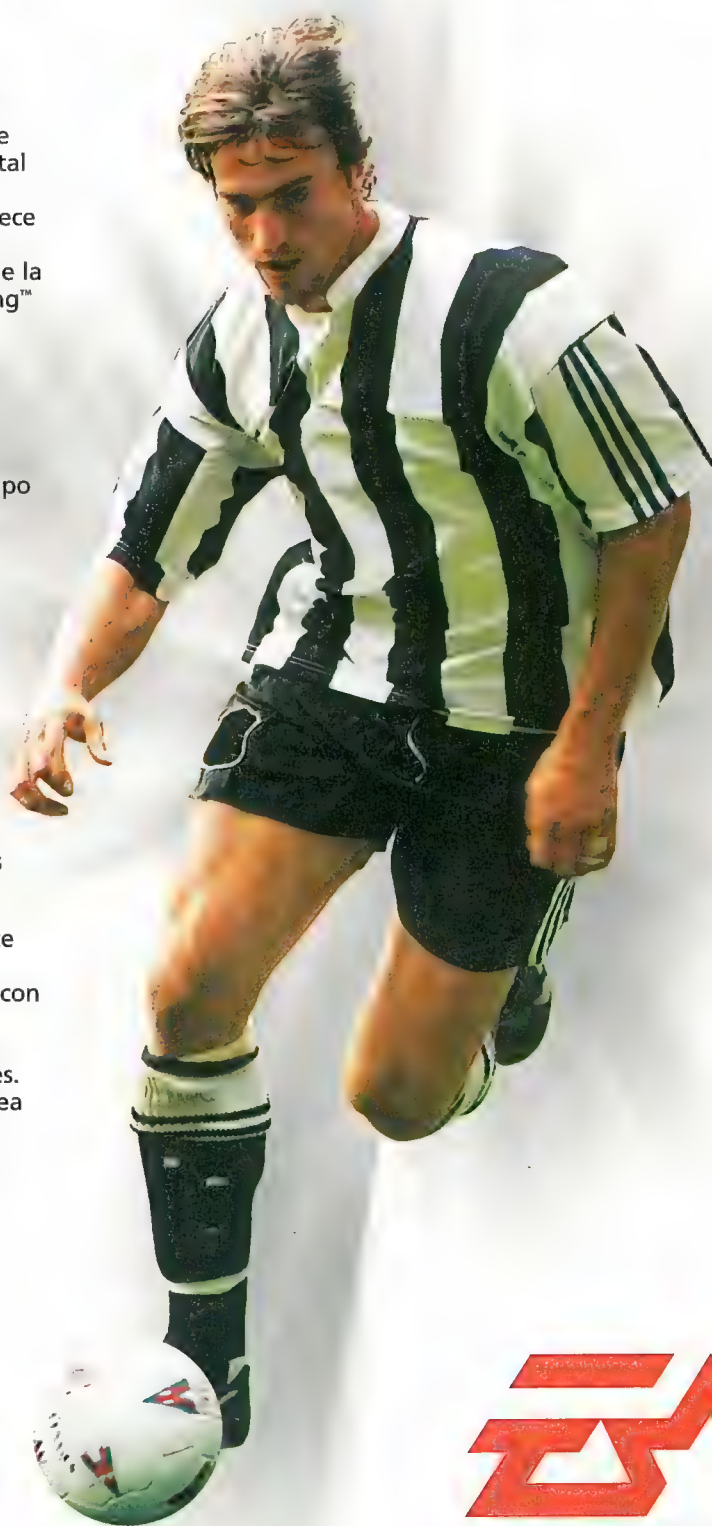
**Mega Drive™**

**Super NES™**

**PlayStation™**

**Sega Saturn™**

**TRADUCIDO  
A CASTELLANO**



# EA SPORTS

**IF IT'S IN THE GAME,  
IT'S IN THE GAME®**

Otros EA SPORTS™ disponibles:

**NBA LIVE97** **MADDEN 97** **PGA TOUR 97** **NHL97**

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

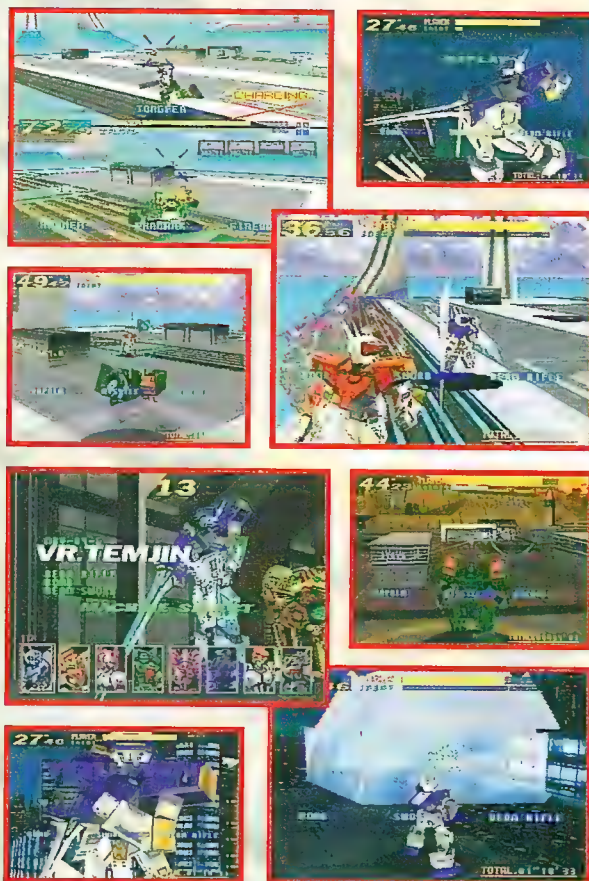
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. AS. Argentina. Tel.: 541-381 0256. Fax.: 541-381 5562

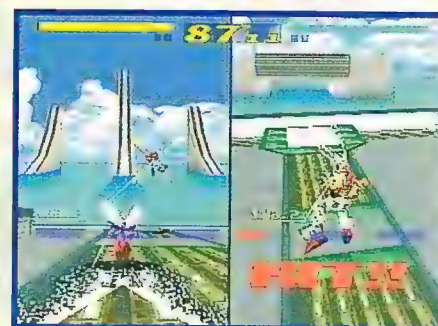




**A**unando la vieja temática del duelo de tanques (con dos adversarios luchando cara a cara en una área de combate delimitada) con el universo de los «robos3», AM3 logró a principios de año un éxito sonado en los salones recreativos de todo **Japón** con **VIRTUAL ON**, gracias en parte al excelente trabajo de **Hajime Katoki**, uno de los diseñadores de la saga **GUNDAM**. Los ocho impresionantes *cyborgs* creados por **Katoki** (que hacen que **Mazinger Z** parezca una vieja vaporeta) dan ahora el salto a **Saturn** en una conversión rubricada por **AM3**, que **Sega** pretende convertir en uno de los *cracks* de estas navidades. Calidad



**2 PLAYERS**



# VIRTUAL ON



**ADIOS MANDO, ADIOS**



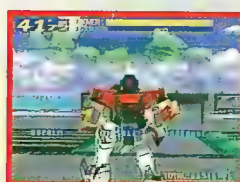
Para desgracia de los fans de la recreativa, parece que el mando analógico que acompañará al juego en su lanzamiento japonés no llegará finalmente a Europa.

no le falta para ello, y mucho menos jugabilidad. Con un impresionante arsenal de movimientos y acciones a su disposición, el jugador dispone de varias técnicas de ataque dependiendo del *cyborg* elegido. Mientras unos son más veloces (pero consiguiendo ser más frágiles), otros tienen su punto fuerte en el ataque a distancia (por medio de láser), y algunos como el robot **MBV-04-6 Temjin** basan su fuerza en el ataque frontal, espada en ristre. Todo un lujo para los fans de la saga



**GUNDAM** y en particular para los que crecimos con **Mazinger Z**, **Goddarak** y compañía. **VIRTUAL ON** permite introducirnos en el interior de cada una de estas ocho bestias mecánicas para combatir contra un amigo (con dos tipos de *split screen* para elegir), o contra la computadora a lo largo de un intenso torneo. Ojala **Sega** cambie de idea y se decida a lanzar fuera de **Japón** el mando especial diseñado por **AM3**. Sería la culminación a una de las conversiones más fieles de **Saturn**.

**NEMESIS**





SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.

# SEGA WORLDWIDE SOCCER '97

SEGA  
SATURN  
PELIGROSAMENTE  
REAL

## HASTA AHORA LOS JUEGOS DE FUTBOL EXIGIAN TU ATENCION.



EL SIMULADOR DE FUTBOL MAS

REAL Y COMPLETO

JAMAS DESARROLLADO PARA UNA VIDEOCONSOLA



48 SELECCIONES DE TODO EL MUNDO CON SUS UNIFORMES OFICIALES

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR

HASTA 4 JUGADORES SIMULTANEOS

PUEDEN JUGAR EL MISMO PARTIDO



TU EQUIPO CON LOS NOMBRES DE TUS JUGADORES FAVORITOS



NO HAY JUGADAS PREDETERMINADAS EL PARTIDO LO JUEGAS TU

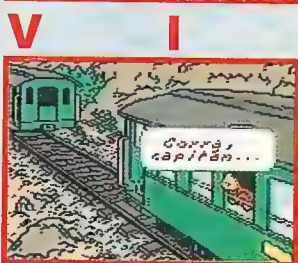
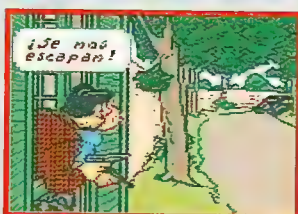


## AHORA, POR FIN HAY UNO QUE EXIGE TU SUDOR.

Tensa los músculos. Revisa el cordón de las botas. Eres titular y debutas en el mejor estadio de primera división. Es de noche y llueve. El campo tiene charcos y los focos del estadio proyectan tu sombra cuádruple sobre el terreno de juego. Suena el silbato. Santíguate. Hoy es tu día.

[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)





**T**ras unos escasos meses de descanso, **Infogrames** ha decidido hacernos de nuevo «la puñeta» y lanzar al mercado la segunda parte de su inolvidable TINTIN. «La puñeta» por tener que enfrentarnos de nuevo a una pesadilla de juego que promete ser igual de difícil que su pre-

### Museo

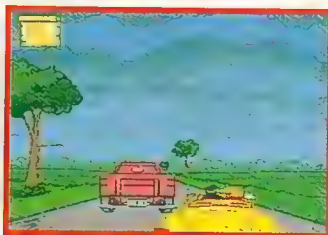


*De Lúcar objetando en el museo de Ciencias Naturales.*

### Jardín



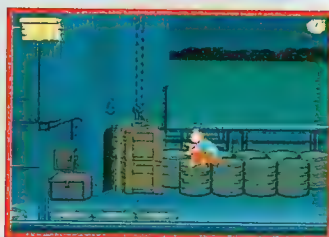
### Carretera



Como podemos comprobar, la originalidad no es el punto fuerte de los programadores de la compañía francesa, empeñados en explotar hasta el infinito los derechos adquiridos con distintos personajes del cómic francés y belga. Está claro que **EL TEMPLO DEL SOL** es el título ideal para aquellos que disfrutaron de lo lindo con la primera parte de la saga. Ellos, por lo visto en esta *beta*, disfrutarán con fases como la del vagón o la carretera (lo único que se saldrá un poco del desarrollo clásico). El resto, a la espera

# EL TEMPLO DEL SOL

### Barco



*«The Puñeteer» disertando sobre su Amiga 300.*

### Vagón



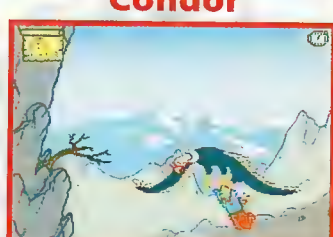
*Como el famoso film TIRA A THE PUNISHER DEL TREN.*

### Pueblo



*The Punisher al encuentro de su amada «Llama 300».*

### Cóndor



*La novia sureña de «altos vuelos» de The Punisher.*

### Jungla



### ¡¡El río!!



### Puzzle



### Eclipse



decesor. Eso sí, debemos ser justos y reconocer (como ya lo hicimos en su día) que TINTIN EN EL TIBET era un gran juego, lo mismo que esta se-

gunda parte, cuyas primeras impresiones son ciertamente excelentes. Mantendrá el mismo desarrollo lineal, contará con unos gráficos muy seme-

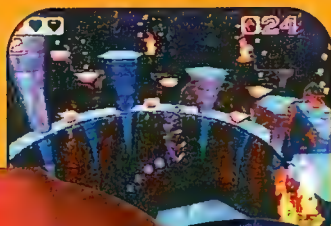
jantes (que parecen haber mejorado en colorido) y existirá, cómo no, una fase de río, aunque en esta ocasión iremos a bordo de una canoa.

de nuevos lanzamientos (cada vez más escasos para *Super Nintendo*), tendrán que probar fortuna.

J. C. MAYERICK



CRYSTAL  
DYNAMICS™



Qué ocurre cuando se unen un bufón bocazas y pirómano y una acróbata anfetamínica convertida en aprendiz de mago?

**BINGO! La respuesta correcta es:**

# Pandemonium!

**C**uando Nikkie, de la famosa familia de acróbatas Los Fleugel Voladores, decidió que estaba harta de actuar con la Vaca más Pequeña del Mundo y era hora de convertirse en la aprendiz del mago El Mundialmente Unico, aprovechando un curso subvencionado (WITS, Wizards in Training Seminar). Desgraciadamente, el mago desapareció de la aldea olvidando su libro de conjuros, que, como todo el mundo sabe, solo puede ser utilizado por personal cualificado. En vez de cualificarse, Nikkie decide aliarse con el estúpido de Fargus y su marioneta esquizofrénica Sid, atraídos al seminario por la oferta de un gorro de mago gratis para cada participante. Está claro, bajo los consejos de Fargus, Nikkie solo pudo recitar un conjuro y pasar más de veinte niveles intentando arreglarlo...

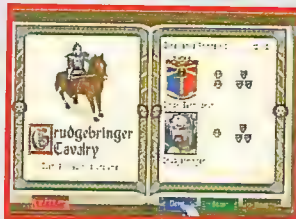
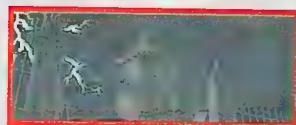
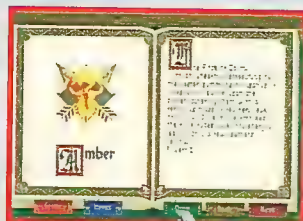
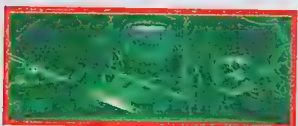


**Veinte niveles de una belleza sobrecogedora, a través de los que deslizarse, saltar, correr y disparar a más de 30 fps. Tendrás que arrojarte desde un sexto piso, para caer sobre una tela de araña que te permita volver a tu nivel, atravesar cataratas, saltar sobre el fuego...**





**SUPER  
NUEVO**



**En los distintos libros encontraremos información sobre tropas y magias, así como un BESTIARIO en el que conocer a todos nuestros enemigos.**

**L**os buenos de SSI, casi pioneros en esto de los juegos de guerra, se han tomado muy a pecho el famoso dicho de «renovarse o morir». Por todos es conocida la eterna sobriedad que siempre ha caracterizado a sus producciones (desde los ya lejanos tiempos de los ordenadores



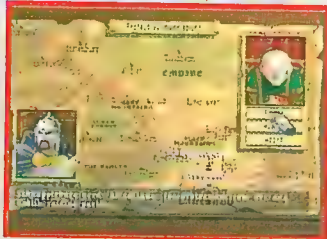
dores bélicos (WARCRAFT, COMMAND & CONQUER, etc.), SSI ha tratado de crear un juego dinámico y divertido que dista mucho de sus clásicos juegos de estrategia. Por eso **WARHAMMER** será una buena opción para todos aquellos que jamás se han atrevido con este género, aunque antes habrá que esperar a que SSI mantenga las expectativas que la versión *beta* que poseemos parece mostrar. Eso sí, lo que no le faltará a este juego serán imágenes escalofriantes y mucha, mucha sangre.

J. C. MAYERICK

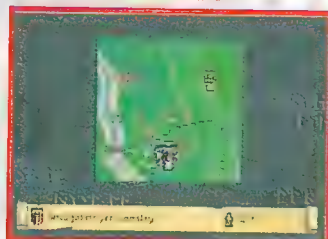
# WARHAMMER



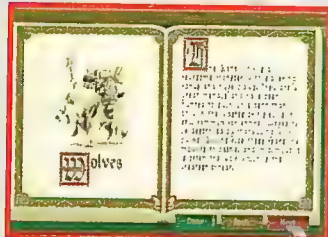
**MISSION BRIEF**



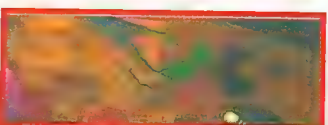
**MAPA**



**BESTIARIO**



**TRAINING**





La versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A. C/ Hernández de Tejada 3. 28027 Madrid.

**BEDLAM**



**MIRAGE**

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

**TODO EL PODER EN TUS MANOS.**



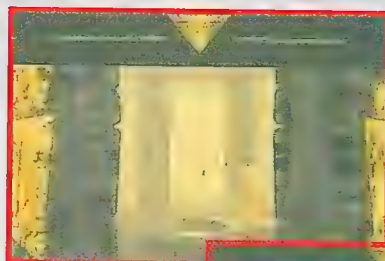
MIRAGE™, BEDLAM™ IS LICENSED FROM MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD. © 1996 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD. MIRAGE™ AND BEDLAM™ ARE TRADEMARKS OF MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD. AND ARE USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED. GT™ AND THE GT LOGO™ ARE TRADEMARKS OF GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. "PS" AND "PLAYSTATION" ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



**Super  
NUEVO**

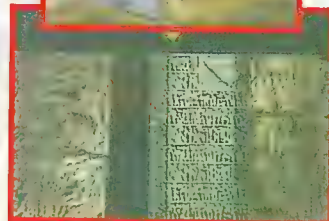
**D**espués del éxito de ventas que supuso para Sunsoft la distribución en Japón de MYST, la internacional nipona se ha buscado otro equipo de programación que les hiciera otro juego de desarrollo similar. Así ha nacido **JEWELS OF THE ORACLE**, una aventura muy en la línea de dicho juego.

En Egipto un afanado buscador de tesoros se adentra en una misteriosa pirámide construida siglos atrás por los Sumarios. Encerrado en el interior de esta construcción el aventurero deberá descifrar los secretos que se ocultan y descubrir las Joyas del Oráculo. El desarrollo del juego es



*El interior de esta inhóspita pirámide será la perdición de todo humano que la desafíe.*

*Esta fuente es la puerta que cruzaremos para llegar a algunas cámaras.*



# JEWELS OF THE ORACLE



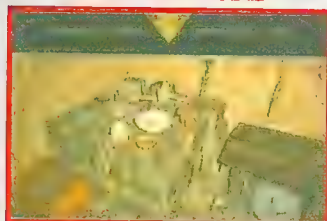
## PASA HABAS



## INSECTO

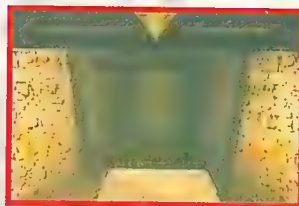


## PAREJAS



bastante simple: dentro de la pirámide encontraréis una serie de puertas que tendremos

que abrir para seguir avanzando, y para que estas pétreas puertas se abran necesitaremos solucionar una serie de puzzles, a cual más intrincado y desesperante. Al contrario de lo que ocurría en MYST y THE 7th GUEST, en



los que los puzzles rebasan todo tipo de lógica, en **JEWELS OF ORACLE** los acertijos son

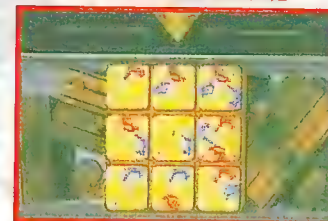
muy simples de concepción, algunos incluso nos recuerdan a crucigramas, aunque eso sí, complicados al límite. En próximos números toda la información de este misterioso título.

THE PUNISHER

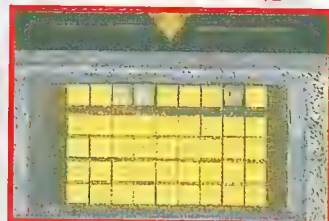
## DAMAS



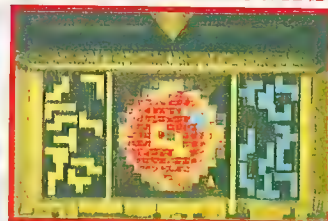
## CABALLOS



## SIMBOLOS



## ROMPECABEZAS



## LABERINTO





SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.

SEGA  
SATURN  
PELIGROSAMENTE  
REAL

6 circuitos, un coche para destrozar y muchas reglas que saltarte.



Lo único que no vamos a ofrecerte es un seguro de vida.

Daytona U.S.A. Championship Circuit Edition.

¿Te suena? Imposible. Es un juego totalmente nuevo que te hará vivir las carreras de coches en el más auténtico y salvaje estilo americano. 6 circuitos, 8 coches (cada uno con unas características específicas), varios modos de juego y la posibilidad de 2 jugadores simultáneos en pantalla. Empieza a calentar motores y prepárate para vivir la más nueva y espectacular competición de tu vida con tu Sega Saturn.

SEGA SATURN

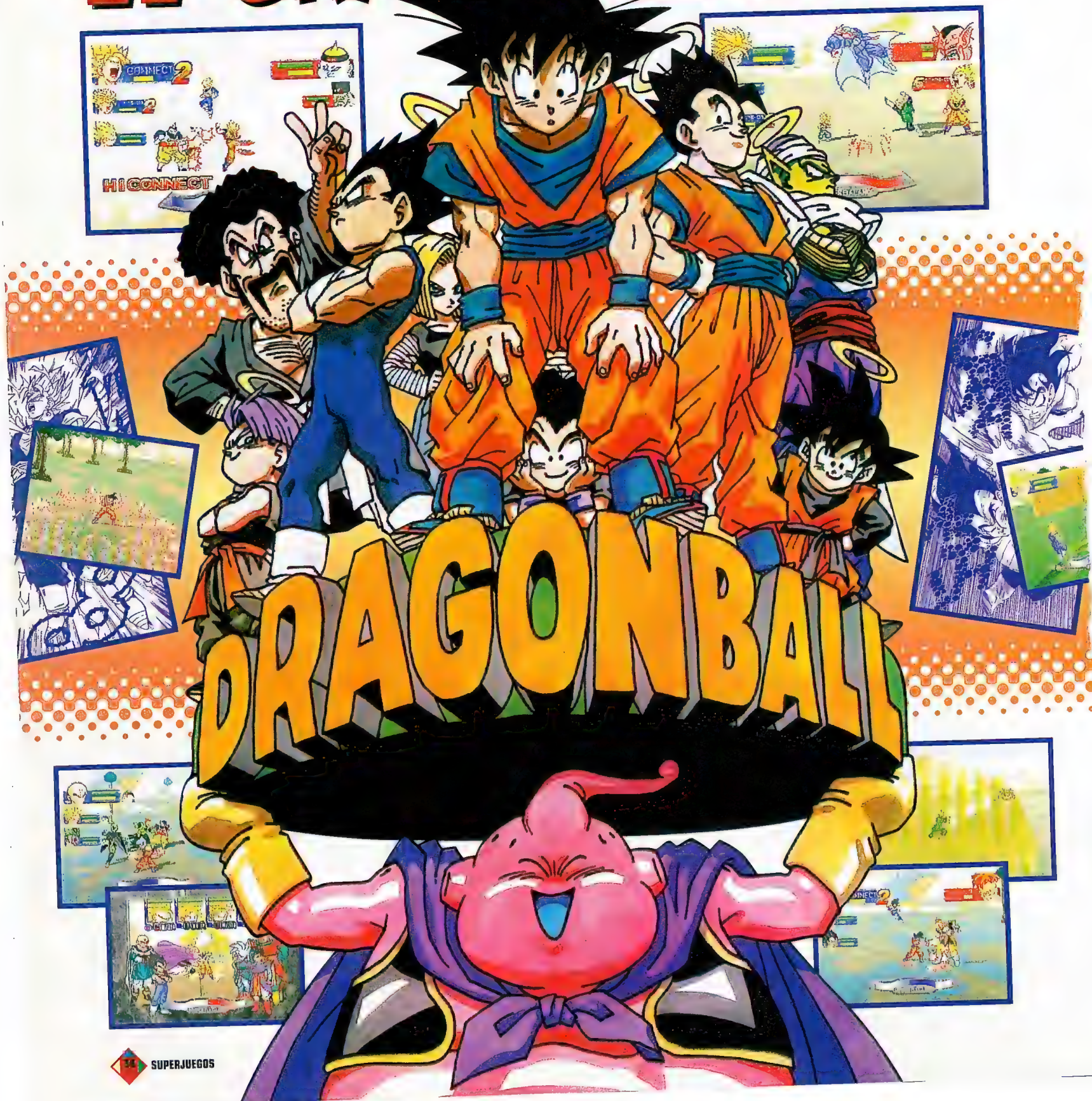




# DRAGON BALL Z

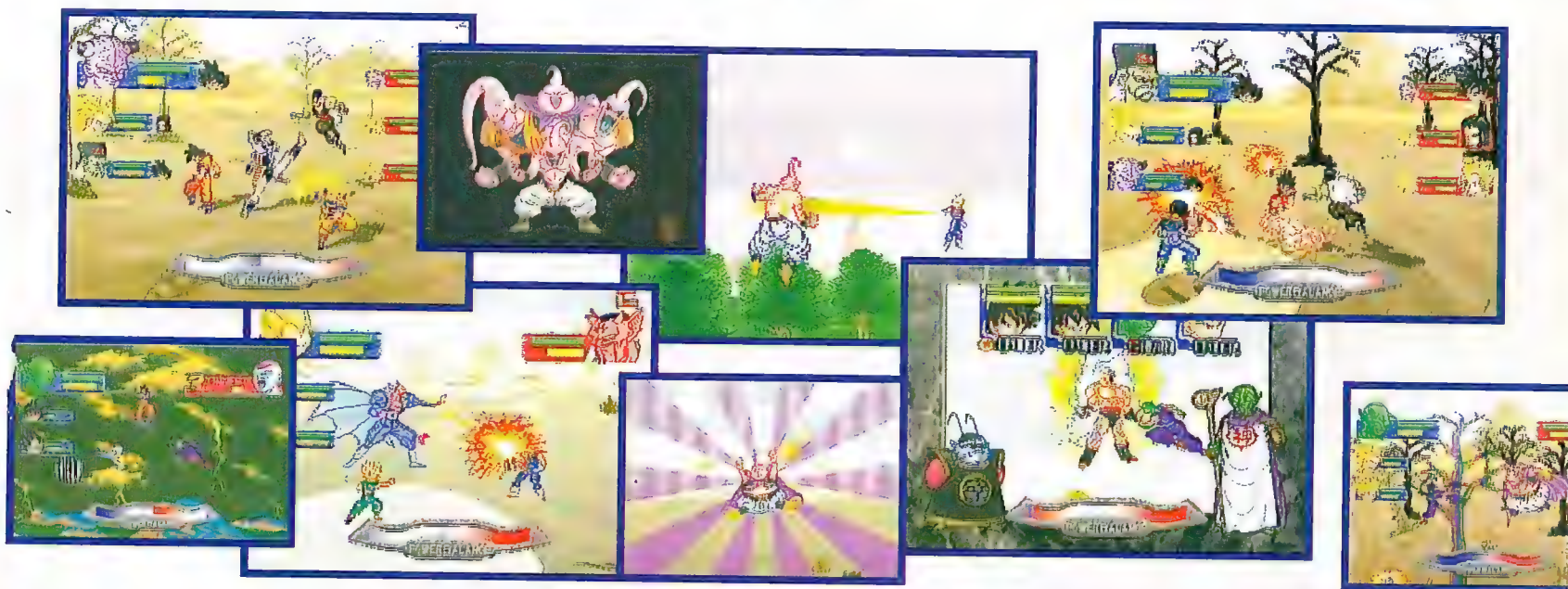
THE LEGEND

## EL GRAN COMBATE



SUPERJUEGOS





**A**unque todo parecía pre-sagiar que la única entrega de DRAGON BALL en llegar estas navidades a España sería la de *PlayStation*, un acuerdo tripartito entre **Bandai** (creadora del juego), **Konami** (distribuidora de ésta en el mercado europeo) y la propia **Sega**, nos va a permitir disfrutar contra todo pronóstico de la entrega *Saturn* de DBZ: IDAI NARU DRAGON BALL DEN-SETSU, ahora bajo el título de **DRAGON BALL Z THE LEGEND**. Dado que no nos ha lle-

**Con 35 luchadores diferentes y tres modos de juego, DRAGON BALL Z THE LEGEND llega para revolucionar la Navidad a las legiones de seguidores del manga de Akira Toriyama.**

gado a tiempo la versión *PAL* (que si Dios no lo remedia, tendrá como de costumbre todos los textos en francés), hemos tirado de la versión japonesa para contaros algo más de este espectacular y complejo *beat'em-up* del que ya os ofrecimos un extenso avance en el Nº3 de *JAPANMANIA*. Con un desarrollo en 3D que combina el uso de gráficos *bitmap* (en 2D) con escenarios generados por polígonos y *texture mapping*, **DBZ THE LEGEND** recoge a lo largo de ocho combates todo lo sucedido en el manga desde el momento de



NO TE PIERDAS LA SECCION DE TRUCOS. SABRÁS COMO ACCEDER AL SP BATTLE DIRECTAMENTE



#### VS BATTLE SP BATTLE

35 luchadores a elegir y todas las combinaciones que puedas imaginar (tres contra uno, dos contra tres...) en un modo de juego superadictivo destinado para uno o dos jugadores.



Completa el modo historia con éxito y accederás a 30 nuevos combates, de una dificultad absolutamente endiablada, en el que se rumorea que existen más personajes secretos.

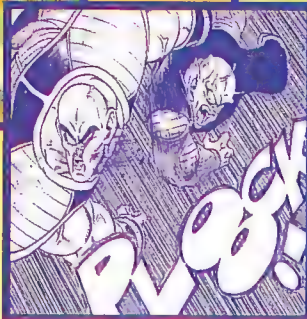




## VEGETA Y NAPPA LLEGAN A LA TIERRA

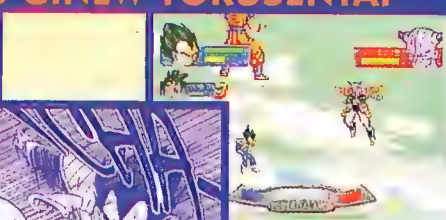


Alertados por Radix antes de su muerte, estos dos diabólicos Saiyanos llegan a la tierra dispuestos a hacerse con el planeta en pocas horas. Con lo que no contaban es que allí les esperaban otro Saiyano, Kakarot (Son Goku), su hijo Son Gohan, Piccolo y Krilín. El combate promete ser encarnizado.

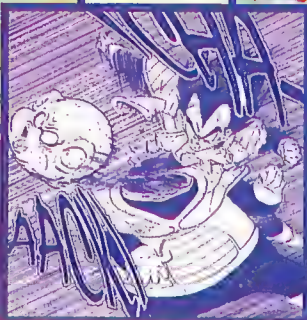


A pesar de ser el primer obstáculo del juego, Nappa y sus Saibamans son enemigos a los que no hay que subestimar.

## NAMEC Y LOS GINEW TOKUSENTAI

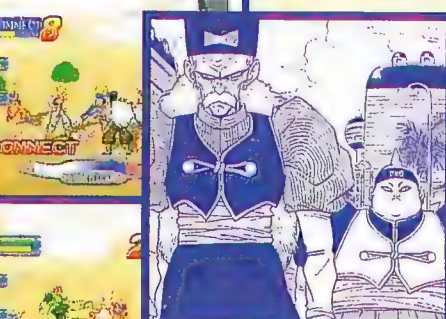
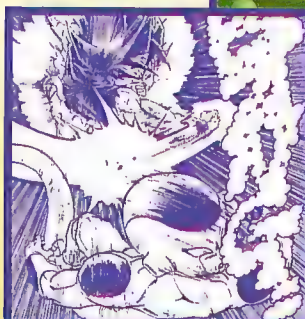


El comité de bienvenida al planeta Namek está formado por las Fuerzas de Elite del tirano Freezer: Los Ginew Tokusentai, compuestas por Recoome, Burta, Jeets, Ghourd y Ginew. Por suerte, el odio de Vegeta por Freezer es más fuerte que su orgullo y acompañará durante el combate a Son Goku, Gohan y Krilín.



Los poderes mentales de Ghourd no son nada para un Saiyajin de la categoría de Vegeta. Será el primero en caer de todo el quinteto.

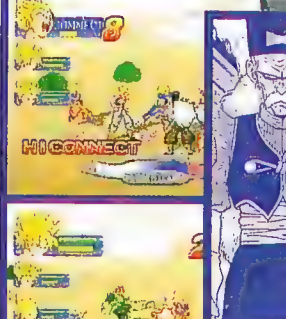
## FREEZER EL TIRANO



Responsable directo de la destrucción del planeta

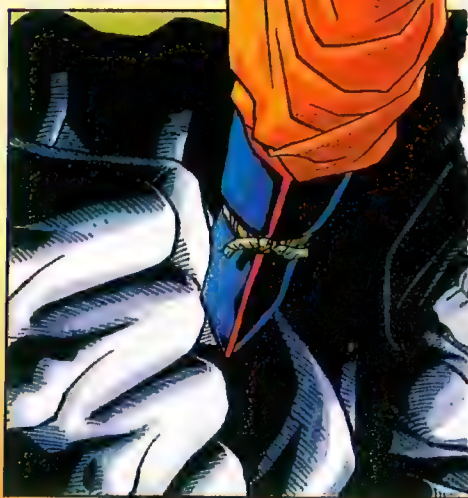
Vegeta (hogar de la raza Saiyajin), es capaz de adoptar cuatro estados diferentes de fuerza física. De nada le servirán para frenar las iras de Vegeta y Son Goku, este último transformado en Super Saiyajin.

## LOS ANDROIDES DE GERO

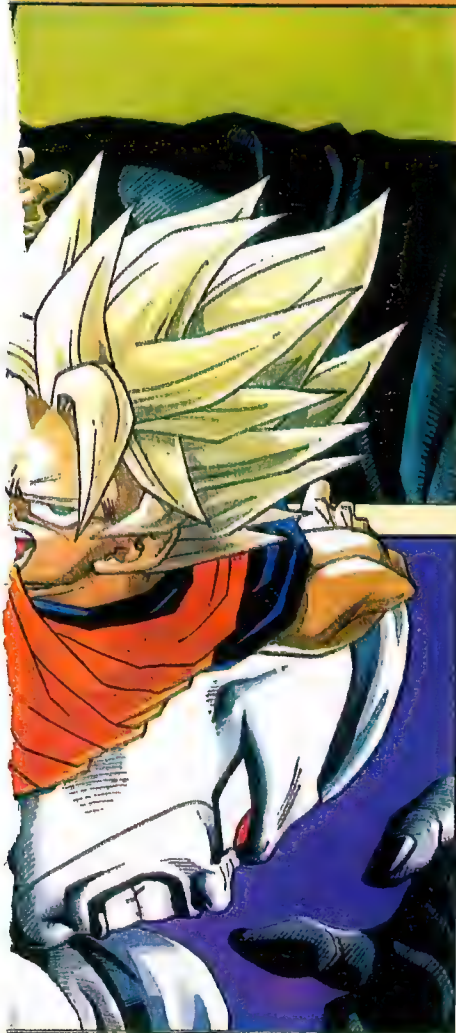


El más reconocido científico del desaparecido ejército

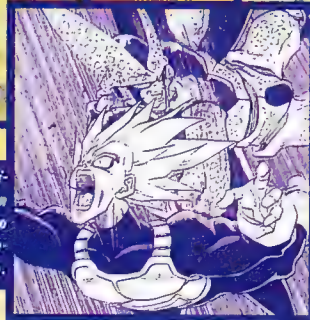
del Red Ribbon, ha adoptado la forma de un androide, el N°20, y junto al N°19 está sembrando el pánico en la tierra. Tras derrotarles, Goku y Cia deberán hacer frente a otros tres más, los N°17, N°18 y N°16.







## LA HERENCIA DEL DR. GERO: CELL



La técnica y la fuerza física de Cell le convierten en el enemigo más poderoso de toda la saga, sólo superado por Majin Boo.

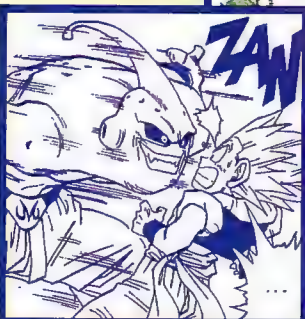
Creado a partir de las células de Piccolo, Goku, Vegeta y otros, Cell viene, al igual que Trunks, de un futuro alternativo con el objetivo de perfeccionar su cuerpo y acabar con toda la humanidad. Acompañado siempre por dos Cell Jr, será finalmente vencido por Gohan, aunque a Goku le costará su propia vida.

## BABIDI, DARBURA Y MAJIN BOO



No te fíes por su aspecto bonachón, Majin Boo es un formidable enemigo con el que deberás hacer buen uso de la estrategia.

En pleno enfrentamiento contra Darbura, señor de los infiernos, Vegeta cambiará de bando, poseído por la magia del brujo Badibi, el cual además despertará de su letargo al temible Majin Boo. Eliminado Darbura, podrás contar de nuevo con Vegeta, en cuya frente se ve el distintivo de los Makai (Demonios).



toet-uEueu-u"v"  
v-w-wyxOxExyx  
ypyfiziz-Ä(Ö{-{.,,l  
È)È-À-À-È-Ì ÓÁÖÄÖÄ ÁÁÁÖÄÜÇÜÉ...É È'È'  
Ñ,Ö,Ö,Ü»Ü...Ü Üááááá«á»ááááá«áá





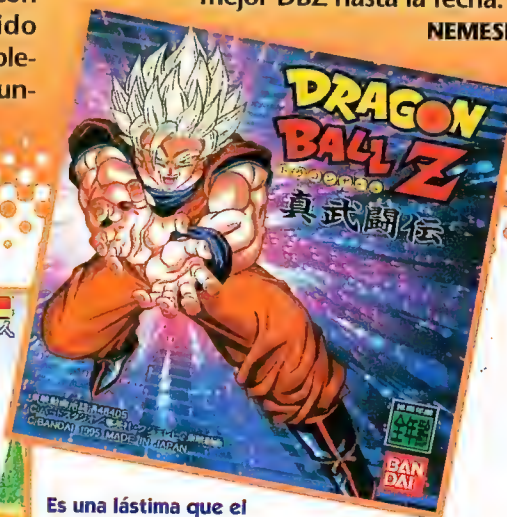


la llegada de Nappa y Vegeta a la tierra hasta la derrota final de Super Boo a manos de Majin Boo, Vegeta y Son Goku. Ocho espectaculares enfrentamientos con lo más florido del manga de Akira Toriyama, en el que Son Goku, Son Gohan, Krilín y Cia. ejecutarán sus magias más famosas (desde el Kame Hame Ha de Goku hasta el fulminante Makankō Sappō de Piccolo), mientras combaten a 70 metros de altura y destrozan árboles y montañas. Con una libertad de movimientos de 360°, y una carga estratégica inédita en este tipo de juegos, **DBZ THE LEGEND** encierra, además de los consabidos modos historia (Z CAMPAIGN) y *versus*, otro modo oculto (SP BATTLE) que sólo verá la luz al acabar con éxito el juego. Bandai ha incluido además otra gran sorpresa: si completas el juego siguiendo punto por pun-

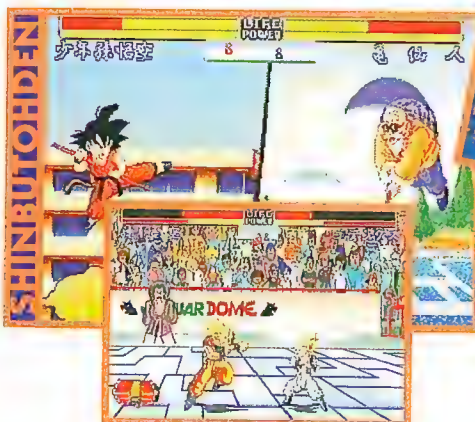


to el desarrollo del manga original, serás recompensado al final de cada combate con 100 puntos y un final especial. Así, por ejemplo, es preciso iniciar el primer combate con Piccolo, Gohan y Krilín, sacar a estos dos últimos del escenario de la lucha, dejar que Piccolo muera a manos de Nappa, y zumbear a este último y Vegeta a manos de Son Goku para conseguir el marcador perfecto. Una flipada para los amantes del manga original y una sonora bofetada para todos los que van diciendo que **DBZ THE LEGEND** es soso y repetitivo. Pueden pensar lo que quieran, para nosotros es junto al **SUPER BUTODEN II** de SNES y el **SON GOKU DENSETSU** de PC Engine, el mejor DBZ hasta la fecha.

NEMESIS



Es una lástima que el primer DBZ en aparecer en Saturn, **DRAGON BALL Z SHINBUTODEN**, no acompañe a **DBZ THE LEGEND** en su lanzamiento oficial. Nos quedamos sin un gran juego y sin su tronchante Satan Mode. Ojala alguien se anime a traerlo.



MEGAS	1.000.000
JUGADORES	1-2
VIDAS	10
FASES	8
CONTINUACIONES	1-99
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

### GRAFICOS

Animación espectacular, efectos especiales impresionantes, música excelente, sonido de calidad, jugabilidad excelente, gráficos excelentes, todo un éxito.

90

### MUSICA

Música excelente, efectos especiales impresionantes, música excelente, sonido de calidad, jugabilidad excelente, gráficos excelentes, todo un éxito.

85

### SONIDO EX

Sonido excelente, efectos especiales impresionantes, música excelente, sonido de calidad, jugabilidad excelente, gráficos excelentes, todo un éxito.

93

### JUGABILIDAD

Jugabilidad excelente, efectos especiales impresionantes, música excelente, sonido de calidad, jugabilidad excelente, gráficos excelentes, todo un éxito.

92

92

### GLOBAL

Resumen de los datos más importantes del juego. Este juego es un éxito, con una jugabilidad excelente, efectos especiales impresionantes, música excelente, sonido de calidad, jugabilidad excelente, gráficos excelentes, todo un éxito.



RECORTA POR LA  
LÍNEA DE PUNTOS

**NUEVO**

# KIT DE BASKET



Talento tienes, pero...

¿Tienes la pinta para hacerte respetar?

Si quieres impresionar a todo el mundo mostrándote como un joven creativo preocupado por su aspecto en el momento de machacar o de penetrar hacia el aro contrario, nuestro práctico kit te viene como caído del cielo. Recorta esta sensacional máscara y pónela junto con la auténtica (y no una réplica cualquiera) chaqueta Georgetown Shooting de Nike. ¡Serás todo un Alonzo Mourning! O al menos alguien con un pegote en su cara; en todo caso alguien realmente muy creativo. Imagínatelo: ¡Cuántos elogios! ¡Y qué prestigio! Diseñado por un ingeniero del baloncesto, este kit sólo está disponible por un tiempo limitado, así que estrénalo hoy mismo. Comprobarás que se trata del punto de partida para mejorar tu juego y convertirte en el rey de la cancha. La chaqueta Georgetown Shooting de Nike ya está disponible en Foot Locker. (Tamaño no real).

DESDE  
**1996**

Disponible  
**YA**  
en



**Foot Locker**



# DESAFIO

## TE RETAMOS A SUPERAR EN ESTOS NUESTROS JUGONES DEL CLUB NINTE

Este es tu gran desafío. Superar la puntuación de nuestros cuatro malignos jugones. Si lo haces, ¡¡prepárate!!! Haz una foto, de la pantalla, donde se vea claramente la puntuación conseguida. Rellena el cupón que encontrarás dentro de cada uno de estos cuatro juegos y mándalo todo al Club Nintendo, porque sólo por esto ya tienes el diploma de "jugador de verdad", y además te mandamos también una



**PUNTUACIÓN A SUPERAR: 1.840 PTOS.**



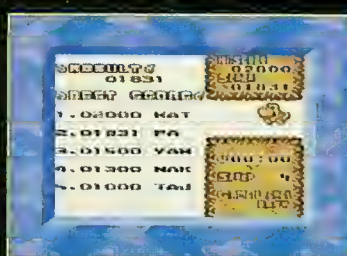
### EL SUPER TETRISTICO FRANCISCO:

Muy peligroso. Sabe como eliminar bloque tras bloque, sin rasgo de humanidad. No te pongas en su camino, si no quieres que te aplaste.

JUEGO: TETRIS ATTACK (SN).

PRUEBA: TIME TRIAL.

**PUNTUACIÓN A SUPERAR: 1.831 PTOS.**



### TRICEREBRAL PALOMA:

Usa el Super Attack a todas horas. No se detiene, es incansable, destruye bloques seguidos sin parar. Es temida por los tetrísticos. Demuestra quién es el más hábil ensamblador del universo.

JUEGO: TETRIS ATTACK (GB).

PRUEBA: TIME TRIAL.



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44



# DTOTAL

## JUEGOS, LAS PUNTUACIONES DE NDO. SI LO CONSIGUES... PREPÁRATE.

Pero aquí no acaba la batalla. Porque los tres mejores "scores" tienen algo muy especial esperándoles. El tercer y el segundo puesto se llevan gratis un GB Pocket, la pequeña maravilla de bolsillo, ¡y agárrate!, al mejor le regalamos, la Nintendo 64, la mejor consola del mundo, y un viaje a Madrid, con todos los gastos pagados, para enfrentarse en la madre de todas las batallas a nuestros jugones, y al mejor de la revista del sector que tu mismo elijas. La gran final te espera el 18 de enero. ¡¡Prepárate para un desafío total!!



**TIEMPO A SUPERAR: 1' 38" 16**

**PUNTUACIÓN A SUPERAR: 158.500 PTOS.**



### ULTRA FRÍO OSCAR:

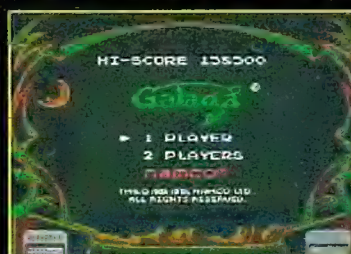
Un jugón que destroza el mejor tiempo, sin pestañear. Es frío como el hielo, parece que congelara el tiempo. Dicen que no es humano.

Enfréntate a él y acaba con su arrogancia.

JUEGO: WINTER GOLD (SN).

PRUEBA: SUPER SLALOM (DOWNHILL).

CIRCUITO: SALT LAKE CITY



### META VILLANO GALACTICO EMILIO DARHT VADER:

Te aniquila a la velocidad de la luz. Es el maligno rey del hiper espacio. Si te enfrentas a él, que la fuerza te acompañe.

JUEGO: GALAGA/GALAXIAN (GB).

PRUEBA: GALAGA.



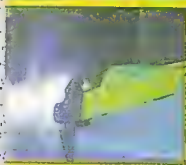
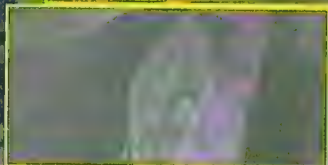
# Wipeout 2097



PSYGNOSIS

PRESENTS

Red Bull



EN LOS ALBORES DEL PASADO OTONO PSYGNOSIS SE ENCARGO DE DEMOSTRAR AL MUNDO ENTERO EL ENORME POTENCIAL GRAFICO QUE HABITABA EN EL INTERIOR DE PLAYSTATION. UN AÑO Y DOS MESES DESPUES REGRESA PARA UNIR A ESE MAJESTUOSO ENTORNO VECTORIAL LA JUGABILIDAD QUE TODOS TUVIAMOS QUE ANHAR. UN PAQUITO CON EL CORAZON. AL FIN WIPEDUT.

# TRAS LA ESTE



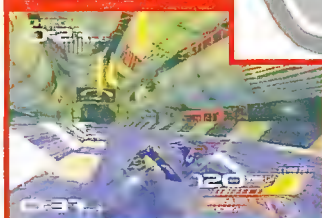
# PLAYSTATION

## a fondo



CONDUCCION

TALON'S REACH



JAGARMATHA



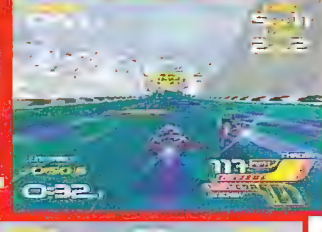
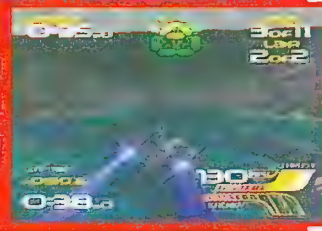
VE



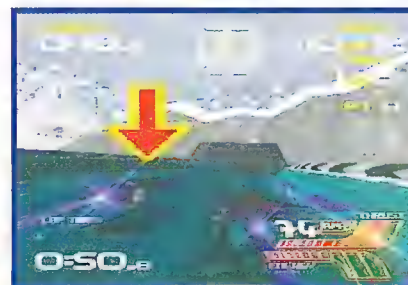
CT



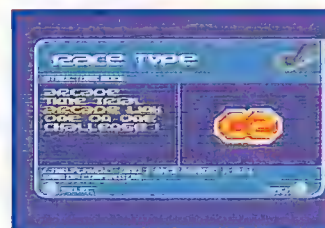
QR



## MODO LINK



WIPEOUT 2097 ES EL JUEGO DE PLAYSTATION MAS DIVERTIDO EN MODO LINK. PUEDEN PARTICIPAR DOS JUGADORES FRENTE AL RESTO DE PILOTOS O PROTAGONIZAR DUELOS ENTRE ELLOS.



**Y** es que tras las primeras partidas con WIPEOUT uno no podía hacer otra cosa que quitarse el sombrero y rendirse ante las evidencias gráficas de *PlayStation*. Pero tras unos días de intenso idilio con nuestra consola nos daba la ligera sensación de que nuestros cinco sentidos eran sobrepasados por el vertiginoso y a veces indomable desarrollo. Una curva de dificultad más estudiada y algunos retoques en la jugabilidad habrían hecho de este gran acontecimiento lúdico algo más grande todavía, algo casi insuperable. *Psygnosis*, consciente de todo esto, ha elaborado con una meticulosidad sorprendente la segunda parte (WIPEOUT 2097 o WIPEOUT XL en Estados Unidos y Japón) de uno de sus buques insignia y del que os hemos ido informando a medida que aterrizaban gammas, betas y alphas del juego

en nuestras ávidas manos. Aunque ya conocéis de carrerilla las nuevas incorporaciones de **WO2097**, no voy a perder la oportunidad de recrearme en ensalzar y alabar a un juego casi perfecto, sin apenas limitaciones y que vuelve a situar a *Psygnosis* como a la compañía que mejor sabe aprovechar el *hardware* de *PlayStation*. Quizá el único aspecto que no ha sufrido la consiguiente evolución es la *intro* del juego, que aunque intensa y espectacular, no invita a observarla tanto como la del primer WIPEOUT. Todo es cuestión de gustos, aunque yo sigo guardando en mi memoria el apoteósico final de la primera. Dejémonos de *intros* y vayamos a por el juego en esencia, el cual ha ganado incluso en presentación gracias a unos menús más elaborados y a la constante aparición de todo tipo de logos de *Designers Republic*. Las cuatro escuderías clásicas (existe una quinta nave secreta de la es-

# LA DEL MITO





## A BOXES, MADRE

TRAS RECIBIR ALGUN QUE OTRO IMPACTO ENEMIGO Y COLISIONES VARIAS CONTRA LOS LIMITES DEL CIRCUITO, NADA MEJOR QUE DARSE UNA VUELTECITA POR BOXES Y RECUPERAR LA ENERGIA PERDIDA POR NUESTRA NAVE.

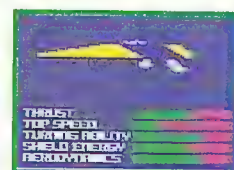
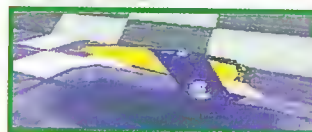


cudería Piranha) presentan ahora una sola aeronave con unas características técnicas más balanceadas. Por otra parte, el diseño de las cuatro naves ha evolucionado mostrándonos la variedad gráfica necesaria y evitando la única diferenciación colorista de la primera entrega. El número de circuitos asciende en esta ocasión a ocho, y el buen ha-

cer de la compañía de Liverpool demuestra que aún utilizando un engine 3D bastante similar al del primer WIPEOUT, la elaboración de los circuitos ha sido pensada al máximo, derrochando imaginación, virtuosismo gráfico y originalidad. Afortunadamente en WIPEOUT 2097 la curva de dificultad traza una parábola perfecta gracias a las cin-

## ESCUDERIAS

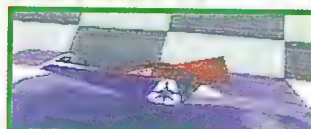
### FEISAR



### AG 545



### AURICOM



### QIROX







trecha nave y la existencia de once *items* que desfilarán ante nosotros a través del ingenioso marcador digital. Entre este elenco de maldades logísticas podríamos destacar el temblor poderoso (así lo denomina el manual, yo soy inocente), un espectacular terremoto que sacudirá, cual mantel con migajas, el tramo de pista

ta que nos preceda, y otras genialidades como la descarga de plasma (capaz de destruir totalmente a otro competidor mientras una siniestra voz cibernética pronuncia las palabras «contender elimina-

ted»), o el más que útil, aunque a veces traicionero, piloto automático. Otra de las grandes y más celebradas mejoras de

**WIPEOUT 2097** corresponde al modo *Link* (algo aburridillo en el primer juego) y que le sitúan como el juego para cable *Link* más divertido jamás creado para *PlayStation*. Probadlo y pasaréis horas, días y semanas compitiendo como bestezuelas indómitas. Si alguno todavía tiene dudas sobre las cualidades de este título le puedo adelantar que si es capaz de acabarse los ocho circuitos, será recompensado con una nueva categoría en la que se encontrará con una velocidad más endiablada y los ocho circuitos con nuevos elementos. Antes de concluir no querría dejarme fuera uno de los alicientes más festejados por los amantes de este fenómeno de masas llamado **WIPEOUT**. La nueva banda sonora contiene doce composiciones que van desde el *techno* más vanguardista hasta el *jungle* más palpitante, y está firmada por grupos tan prestigiosos como **Future Sound of London**, **Fluke**, **The Chemical Brothers**, **The Prodigy**, **Photek**, **Underworld** o **Cold Storage**. Me gustaría comentaros que la banda sonora circula por algunas tiendas de discos de este país e incorpora tres temas más y un bonito libreto. Ahora que os he contado casi todo lo que **WO 2097** ha sabido transmitirme, estoy en plenas facultades de recomendaros fervientemente esta nueva evolución de **Psygnosis** sobre uno de sus títulos más queridos y desearos que disfrutéis como yo con el juego más completo, perfecto y competitivo que podéis encontrar en **PSX** estas navidades. Feliz **WIPEOUT 2097**.

THE ELF



Portabilidad	
Portabilidad	
MEGAS	20 MB
JUGADORES	1-2 (Link)
VIDAS	8 (Link) o 10 (Auto)
FASES	8 Circuitos
CONTINUACIONES	Infinitas
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

#### GRAFICOS

Aunque utiliza casi el mismo engine 3D que en el primer **WO**, los circuitos gozan en complejidad gráfica y plasticidad. Interactúan con la velocidad de rotación.

95

#### MUSICA

Los **Chemical Brothers**, **Fluke**, **The Prodigy**, **Underworld**, **Cold Storage**, **Future Sound of London**, **Photek**, **Psygnosis** y **Wipeout** son algunos de los grupos que componen la banda sonora de este juego.

93

#### SONIDO FX

El sonido de este juego es muy bueno, especialmente en los efectos de los coches y en los efectos de los circuitos.

94

#### JUGABILIDAD

El juego es muy divertido y fácil de jugar, especialmente en el modo *Link*.

95

95

#### GLOBAL

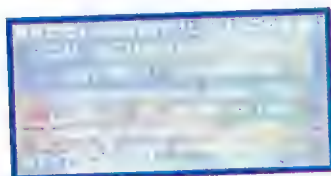
**WO 2097** es el mejor juego de *PlayStation* que he jugado. Es perfecto en todo, desde el sonido hasta la jugabilidad. Es un juego que te hace sentir como un piloto de carreras. Es un juego que te hace sentir como un piloto de carreras. Es un juego que te hace sentir como un piloto de carreras.

El juego es muy divertido y fácil de jugar, especialmente en el modo *Link*.



### FINAL

TRAS VENCER EN LOS SEIS PRIMEROS CIRCUITOS SEREMOS RECOMPENSADOS CON NUEVAS SORPRESAS COMO NUEVOS TRAZADOS Y EL ARCADE CHALLENGE.



co modalidades diferentes (Vector, Venom, Rapier, Phantom y Piranha), que permiten al sufrido jugador acomodarse con el tiempo necesario a las inclemencias de la Fórmula 5000. El número de participantes en cada carrera asciende a doce o quince, y la inteligencia artificial que rige a cada uno de los contrincantes os hará maldecir a los cie-

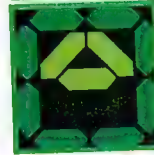
emoción se mantiene hasta el momento que traspasamos la línea de meta. Una vez sumergidos en la propia carrera nos daremos cuenta que siguen acudiendo hasta nosotros más y más novedades como la inclusión de checkpoints para añadir una mayor sensación de urgencia, la preciosa estela azul que brota de nuestros potentes motores, la

### ARMAS, ESCUDOS Y ENERGIA

TURBO



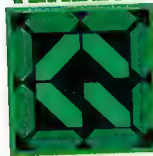
AUTOPILAT



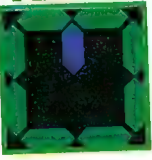
ESCUDO



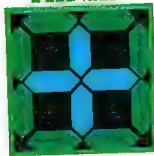
TEMBLOR



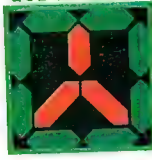
PLASMA



MINAS



ROCKETS



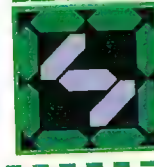
ENERGIA



MISILES



DESCARGA



BOMBA



los en más de una ocasión. Y es que una de las grandes diferencias entre los dos WO es que el primero se convertía en una carrera de resistencia, mientras que ahora el desarrollo es frenético de principio a fin, todo puede suceder y la

limitada resistencia de nuestra nave que perderá energía cada vez que recibamos un ataque enemigo, los roces sin pérdida de velocidad de nuestra nave con los límites del circuito, la incorporación de boxes para sanar nuestra mal-



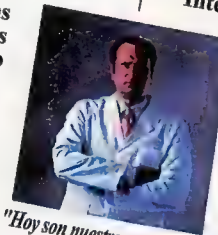


COMO CULTIVAR  
UNAS MANZANAS  
PERFECTAS.



# DESDE LOS TIEMPOS DE ADAN Y EVA, LAS MANZANAS NO HABIAN SIDO TAN PELIGROSAS.

Nueva York. Una ola de destrucción asola el mercado de verduras y fruta norteamericano. Una multitud cubierta con máscaras africanas irrumpe en los puestos, salta sobre las cajas hasta destrozarlas y cuando encuentra manzanas las golpea sin parar. Este fenómeno se conoce como *Crash bandicootmania* y se sospecha que procede de un videojuego de nombre similar. "Hoy roban nuestras manzanas, mañana pueden ser nuestras patatas" -dice el dueño de un puesto de fruta-



"Hoy son nuestras manzanas, pero mañana pueden ser nuestras patatas"

"Intenté coger mis manzanas pero fue en vano. Juro que si vuelven, me las comeré todas antes de permitir que las cojan de nuevo". ¡Todos quieren tus manzanas! Los fans de "*Crash Bandicoot*" han aparecido también en España. La asociación de distribuidores pide protección oficial para sus manzanos. Apparently moro no es el final de esta locura. Se desconoce todavía cuáles serán los efectos de ésta sobre el futuro de la manzana española.

La mejor receta,  
para la tarta de  
manzana.



Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.  
**TODO EL PODER EN TUS MANOS**





# DIXIE

A la tercera, como se suele decir, va la vencida... y a la primera, la segunda... vamos, que los genios de **Rare** se han empeñado en demostrar que a la hora de crear videojuegos no hay nadie que les haga sombra. Y no solo tratan de demostrarlo, ya que con maravillas como este **DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE** (ahí es nada), simplemente lo afirman. Os podríamos contar lo de los Silicon Graphics, lo de la tecnología ACM (¡jar!) y cientos de cosas más que, a buen seguro, os aburrirían bastante (más que nada por la cantidad de veces que os lo hemos repetido). Por eso, iremos directamente al plátano, digo al grano, y nos remitiremos a contar qué hay de nuevo en esta tercera entrega de la saga. Podríamos empezar, por ejemplo, por

No puedorr, no puedorr, no puedorr... ojala los hincaran mis muelas, ¡por la gloria de mi madre!

## POR UN PUÑADO DE





# KONGS

## SUPER NINTENDO

### a fondo

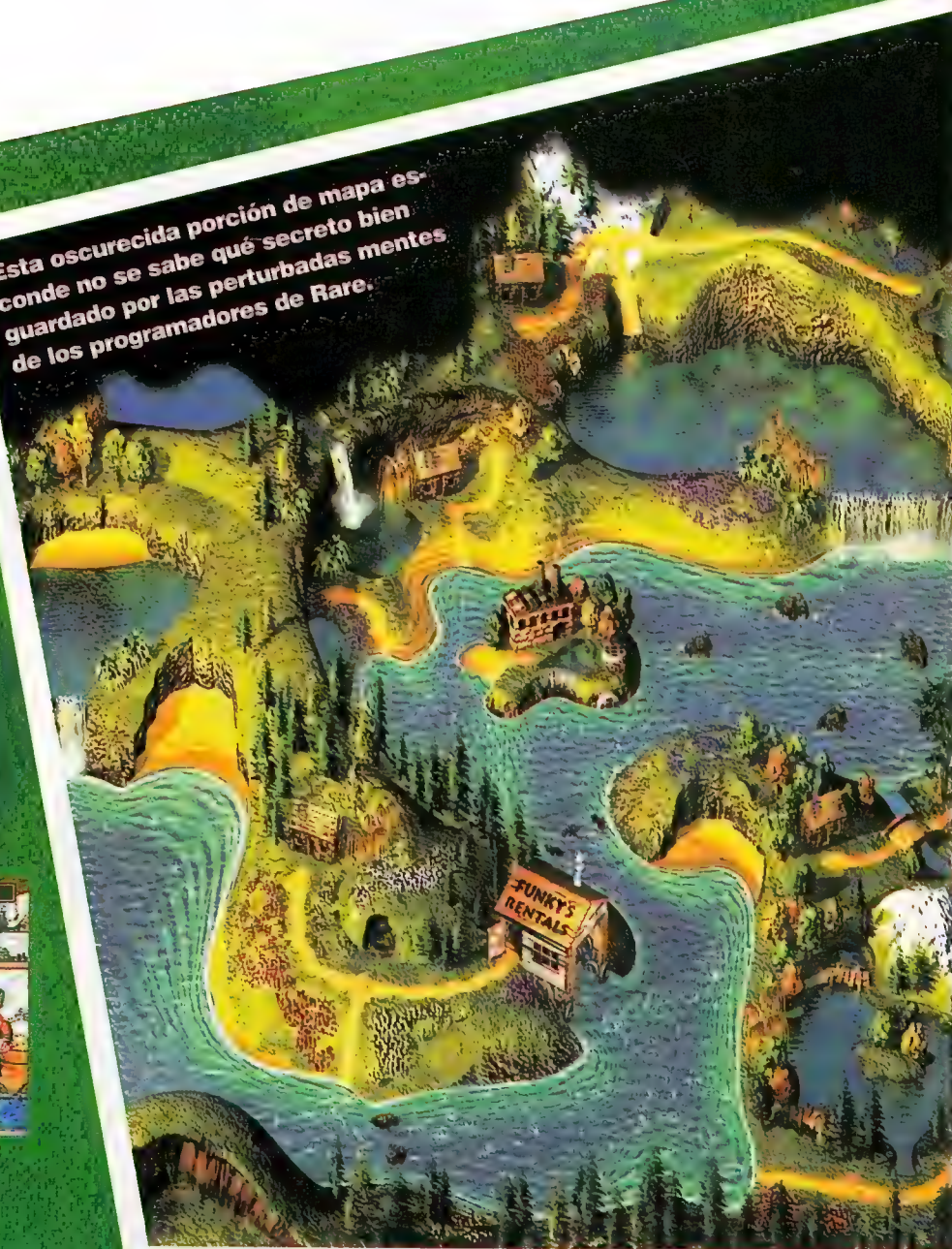
● PLATAFORMAS ●

## DOUBLE TROUBLE

los dichosos osos que los **Stamper** se han sacado de la manga. Estos regentan una especie de cadena de tascas instaladas por los distintos mundos y que, entre otras cosas, nos proporcionarán unos lindos pajarillos cuya importancia en el juego es vital. Uno de ellos, además, cuenta con la exclusiva del teléfono (solo en uno de los mundos), por lo que tendremos que convencerle «amigablemente» para que nos traslade allí donde deseemos.

La otra gran novedad de esta por ahora última entrega, la encontramos en uno de los personajes protagonistas. Efectivamente, a Dixie le acompañará en esta ocasión un bebé gigantón llamado Kiddy, y juntos podrán realizar todo tipo de movimientos y acrobacias, unas nuevas y otras ya utilizadas en anteriores partes de la saga. Por último queremos destacar la existencia del almacén de vehículos de Funky, en el que a cambio de cierta cantidad de monedas podremos conseguir mejores medios de transporte con los que llegar a

Esta oscurecida porción de mapa esconde no se sabe qué secreto bien guardado por las perturbadas mentes de los programadores de Rare.



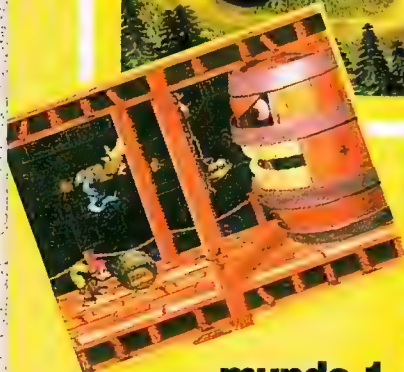
# SIETE DIVERTIDOS MUNDOS

VUELVE LA PAGINA Y LOS ENCONTRARAS



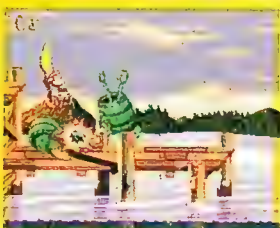


## DONKEY KONG COUNTRY 3



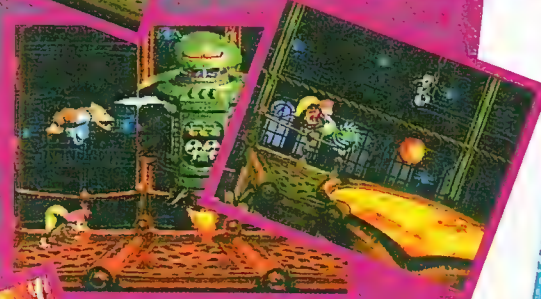
### mundo 1 LAKE ORAN- GATANGA

Para abrir boca nos encontraremos con un bonito mundo repleto de gratos fondos. El jefe final, Belcha, es una especie de barril bodeguero muy parecido a varios miembros de esta redacción.



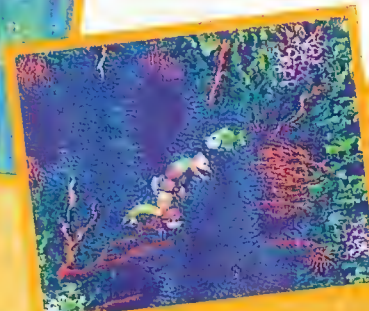
### mundo 2 KREMWOOD FOREST

En el bosque, además de enfrentarnos al arácnido Arich, tendremos la oportunidad de practicar con Ellie su mortífero ataque con trompa. Aunque para trompa la que traen los viernes por la tarde algunos personajes de esta simpar redacción.



### mundo 3 MEKANOS!

A pesar del nombre, en este mundo no encontraremos nada relacionado con el famoso juguete de décadas pasadas. Hallaremos, eso sí, un auténtico caos de niveles que como no podía ser de otra forma, esta comandado por el mismísimo Kaos.



### mundo 4 COTTON TOP CAVE





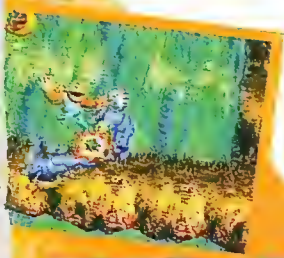
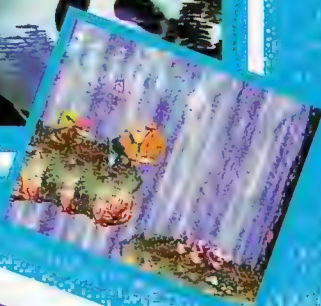
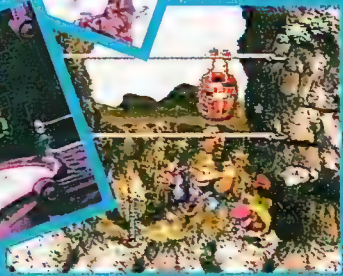
# SUPER NINTENDO a fondo



mundo 5

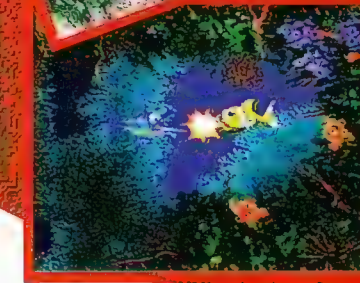
## K3!

Sin duda el más bonito de los mundos que Dixie y Kiddy se encontrarán. Los innumerables planos de *scroll* que se han incluido en la fase de las montañas rocosas, son un auténtico deleite para los ojos de aquellos que creen haberlo visto todo.

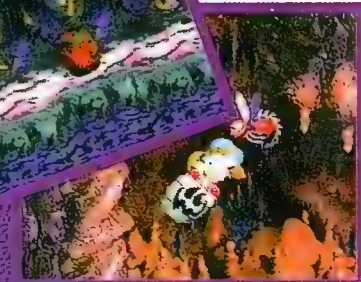
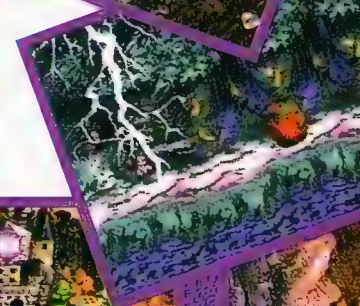


Ni algodón, ni cueva, ni nada. Agua, montañas y mucho enemigo puñetero que nos complicará excesivamente las cosas. Y eso que tan sólo andamos por el cuarto mundo del juego.

mundo 6  
**RAZOR RIDGE**



Las molestas fases marinas son las principales protagonistas en este mundo. Para remate del tomate, Barbos nos atormentará cual The Punisher tras un fin de semana de mucho cine.



mundo 7

## KAOS KORE

En el último de los mundos encontraremos más problemas que en un fin de semana de cierre. El famoso Barón K. Roolenstein nos torturará sin piedad hasta acabar con nuestros nervios.





# DONKEY KONG COUNTRY 3

## EL NUEVO: KIDDY

Este simpático gorila acompañará a Dixie en esta tercera entrega de la saga. Os aseguramos que, a pesar de esa cara de «poco espabilado», es hábil como cualquier otro ser de la familia.



- MEGAS
- JUGADORES
- VIDAS
- FASES
- CONTINUACIONES
- PASSWORDS
- GRABAR PARTIDA

## GRAFICOS

97

## MUSICA

97

## SONIDO EX

94

## JUGABILIDAD

96

96

## GLOBAL



## BONUS

Las moneditas nos servirán entre otras cosas para conseguir mejores transportes



Ellie el elefante y Parry son tan sólo una muestra de los cinco seres en los que, tanto Kiddy como Dixie, podrán transformarse. Como siempre, sólo hemos de coger el barril adecuado.

## EL BARRILETE

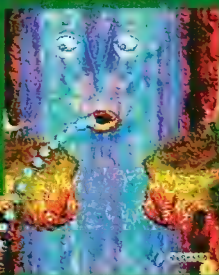


nuevos mundos sin explorar. En el apartado técnico poco se puede decir que no conozcamos ya. Los gráficos son, si cabe, aún mejores que en versiones precedentes, destacando la espectacularidad de algunos mundos, como el K3I, en el que los fondos se han cuidado de una forma asombrosa. Después, nos parece simplemente increíble que alguien sea capaz de comprimir tal cantidad de gráficos, animaciones, músicas y efectos de sonido en 32 megabits de cartucho. La gente de Rare es capaz de hacer esto y mucho más, porque nadie en el mundo es capaz de ofrecernos todo lo dicho más 7 mundos, 35 niveles, 7 jefes finales, infinidad de niveles de *bonus*, varios juegos y niveles ocultos que la gente de Rare ha escondido a mala leche. Y todo eso, ¿para qué? Simplemente para que sea casi imposible llegar la cifra mágica: 103%. Así de maravilloso.

J. C. MAYERICK



## JEFES FINALES



Los enemigos finales, como siempre, son la cuenta pendiente de todos los DKC. Siguen siendo sencillos aunque aparentes, pero la habilidad de estos deja mucho que desear. Un poco más de empeño por parte de Rare en este apartado no estaría nada mal.



Indio Jíbaro. Reductor de cabezas de la selva Amazónica

Solero & Solero



## Nuestro asesor de diseño para **GAMEBOY pocket**

- 1 30% más pequeña
- 2 50% más ligera
- 3 Mayor resolución en pantalla
- 4 Utiliza los mismos cartuchos de GAMEBOY
- 5 Pantalla antirreflejo

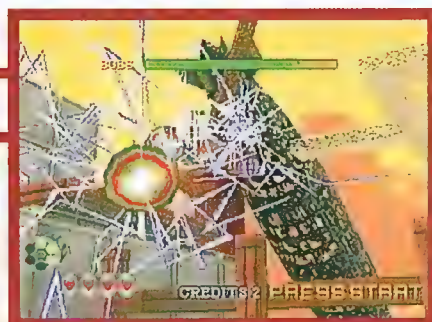
**Nintendo®**

Nintendo España, S.A.

**Club  
Nintendo®**

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44





# ANARQUIA

Los amantes de la acción frenética y la violencia gratuita ya tienen una nueva cita, una cita con nombre de recreativa. Se trata, claro está, de **VIRTUA COP 2**, la continuación de aquel famoso juego en que la frase ideal era, «dispara primero, pregunta después». Aunque a primera vista pueda parecer que casi no existen diferencias entre las dos máquinas, nada más lejos de la realidad. En primer lugar, a parte de la consabida y lógica mejora gráfica, se han añadido muchos elementos que mejoran sensiblemente la «interactividad» del juego. Ahora, podremos destrozarlo casi todo, y dejar los decorados hechos un asco. Además en todos los niveles tendremos la opción de escoger entre dos caminos distintos,





# SATURN



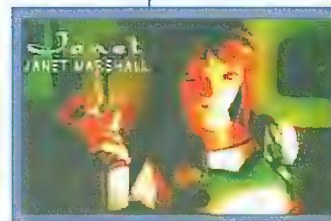
## a fondo

### ● A R C A D E ●



#### ■ FASE 1 ■ BIG CHASE

No, no se trata de Karl Malden y Michael Douglas en LAS CALLES DE SAN FRANCISCO, son nuestros amigos, los polis virtuales, en una persecución a toda velocidad por las transitadas y tortuosas calles de Virtua City.



#### ■ FASE 2 ■ RAIL LINE SHOOTOUT

El metro ha sido tomado por unos terroristas que exigen el abandono del IRC por parte de De Lúcar. La policía, al no poder cumplir sus demandas, decide utilizar la fuerza, «antes nos llamos a tiros que intentarlo».



#### ■ FASE 3 ■ SAVE THE MAYOR!

En protesta por el pago que tienen que realizar cada vez que atropellan a una sardina esteparia cuando navegan por alta mar, los empleados de «TransMediterrania», han secuestrado al alcalde. ¡A por ellos!



#### ■ FINAL BOSSES ■

Mucho menos peligrosos que De Lúcar y Scope intentado ligarse a una mozalbeta un sábado por la noche, los jefes de este juego siguen al pie de la letra el refrán popular de «perro ladrador, poco mordedor».



## CRIMINAL PARTE 2

por lo que la diversión aumentará considerablemente. Una vez más, gracias a Sega y los chicos de AM2, dispondremos de una serie de opciones exclusivamente programadas para la versión de Saturn, que enumeramos a continuación. En cuanto a modos de juego dispondremos, aparte del ya clásico Ranking, del modo VIRTUA COP 1. Y vosotros os preguntareis, ¿Están los dos juegos en el mismo CD? Pues no, es algo mucho mas sutil, se trata de jugar con el sistema de puntería del primer juego que, aparte de tener un visor de tiro mucho mas feo, nos ofrece la acción más de cerca, por lo que careceremos de visión global de los escenarios, lo que dificulta eliminar a los enemigos que se encuentran lejos. Fa-

se exclusiva: AM2 ha creado un camino exclusivo para Saturn, llamado Saturn Way, en el que disfrutaremos de una espectacular persecución. Opciones Extra: Cuantas más veces terminemos el juego, más opciones tendremos en los menús extras. Algunas son el modo Mirror, la recarga automática del arma y un completo Record Book, que nos desvelará las estadísticas completas de nuestras partidas. Además de todo esto (que no es poco), el buen hacer de los chicos de Sega ha logrado una vez más que las diferencias entre la máquina y Saturn sean mínimas, y esto cuesta bastante. Recordemos que Saturn esta a medio camino entre las placas Model 1 y 2, por lo que las conversiones de esta última constituyen una



# SATURN



## VIRTUA COP 2

### a fondo



¡Sobral, antes de que Asikitanga me intente vender ese juego, prehero saltar de este coche en marcha.

El Saturn Way es una ruta muy difícil, pero no tanto como conseguir que The Elf te de una camiseta.

**UNA VEZ MAS AM 2 HA VUELTO A REALIZAR UN FENOMENAL TRABAJO. CON VIRTUENDO A LA PERFECCION LOS GRAFICOS Y JUGABILIDAD DE LA MAQUINA ORIGINAL.**

labor poco más que titánica. Sólo un pequeño detalle, que a lo mejor se encuentra en la versión final (la que aquí evaluamos está al 95%). En la fase del metro, echamos de menos a un personaje que está en el vagón leyendo el periódico. Por lo demás, VC2, constituye un genial y divertido arcade muy por encima del anterior. Un espectáculo de violencia visual perfectamente coreografiado, como si de una película de John Woo se tratara. Entre un delirio de cuerpos y explosiones nos encontramos nosotros, solos ante el peligro, dispuestos a eliminar a cualquier ser con mala pinta que se ponga por delante. Con la habilidad de nuestros reflejos y nuestra puntería acabaremos con todos. Una pasada.



MEGAS	1000000
JUGADORES	1-2
VIDAS	50000000
FASES	10
CONTINUACIONES	5
PASSWORDS	100
GRABAR PARTIDA	100

#### GRAFICOS

La resolución de la imagen es brillante, con todo el detalle que se pueda, lo que hace que el juego sea muy divertido.

93

#### MUSICA

La música es muy buena, con una gran variedad de temas que hacen que el juego sea muy divertido.

90

#### SONIDO EX

La calidad del sonido es muy buena, con una gran variedad de efectos que hacen que el juego sea muy divertido.

91

#### JUGABILIDAD

La jugabilidad es muy buena, con una gran variedad de niveles que hacen que el juego sea muy divertido.

94

94

#### GLOBAL

La puntuación global es muy buena, con una gran variedad de aspectos que hacen que el juego sea muy divertido.

El juego es muy divertido y tiene una gran variedad de niveles que hacen que el juego sea muy divertido.



VALE TODO MENOS LLORAR

SEGA  
SATURN  
PELIGROSAMENTE  
REAL



# FIGHTING VIPERS

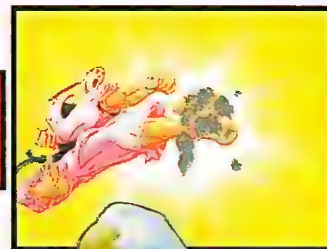
SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.



Te enfrentas con los tipos más duros de la calle. Pertenecen a las tribus urbanas más peligrosas y desean acabar contigo. Pelean sucio y sin reglas. Golpean con lo primero que tienen a mano. Pero también tú puedes hacerlo. La valla que rodea al ring está electrificada. Hay muchos escenarios de lucha, todos con múltiples ángulos de visión del combate. Puntos de luz que dan un realismo espectacular. Más de 680 movimientos diferentes donde vale todo. Todo menos llorar.



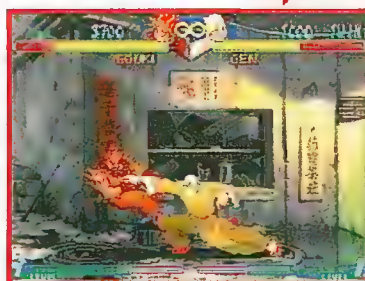
Dese a que las primeras fechas apuntaban hacia Marzo, finalmente Virgin va a alegrarnos las navidades a todos con el lanzamiento en el mercado europeo de las versiones para 32 bits de **STREET FIGHTER ALPHA 2**. Con ellas, el término conversión ha muerto... a partir de ahora hablaremos de genuinas copias de la máquina original.



**A**unque la frase «tener una recreativa en casa» suene ya a tópico de tantas veces que se ha usado, en este caso no puede estar más justificado ante el excelente trabajo realizado por **Capcom** en la adaptación de **STREET FIGHTER ALPHA II** a los sistemas de 32 bits. En esta conversión, y tal como ya avanzamos el mes pasado, la

más afortunada ha sido **Sa-turn**, gracias no sólo a su medio mega extra de RAM, sino por el hecho de aparecer semanas después del lanzamiento de la entrega **PlayStation**. Esto les permitió incluir las novedades de la versión americana de la recreativa, como los luchadores ocultos (Evil Ryu, Shin Gouki...) así como dos opciones extra, el modo *Survival* y una colección de ilustraciones. Así mismo permite ejecutar directa-

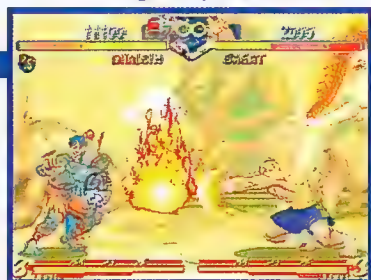
**GEN**



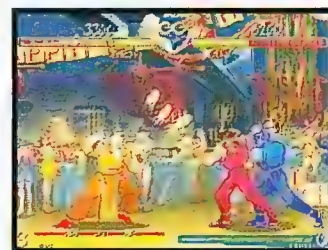
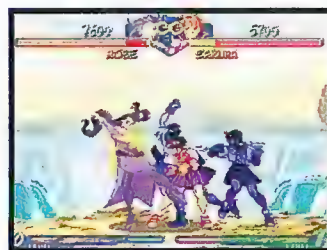
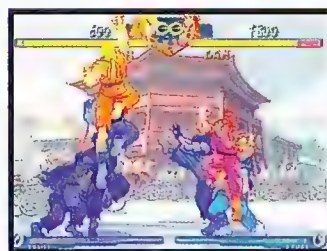
Procedente del primer **STREET FIGHTER**, Gen es el único luchador capaz de cambiar de técnica (Crane o Mantis) en pleno combate. Extremadamente ágil.



**DHALSIM**



El elástico hindú de SF II regresa a la vida pública con algunas técnicas nuevas en su bolsillo, como el Yoga Inferno.



# LA RECREATIVA



# SATURN-PLAYSTATION

## a fondo

BEAT'EM UP

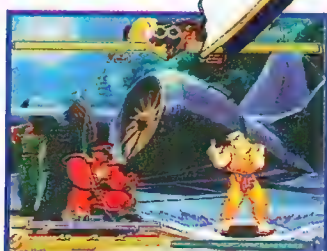


0



# STREET FIGHTER

## CUSTOM COMBOS



La principal aportación de ALPHA 2 a la saga. Pulsa dos puñetazos y un patada y durante breves segundos podrás crear tus propias secuencias de golpes.

## ILUSTRACIONES



Exclusivo de Saturn, el modo **Illustration** contiene una colección de cien imágenes basadas en ALPHA y ALPHA 2.

mente con dos botones del pad los *Custom Combos* (Orcam) y provocar al contrario (Chohatsu). La entrega *PlayStation* por su parte permite elegir a Shin Gouki, y es superior a nivel sonoro, sobre todo en lo referente a los efectos de sonido, nitidos y potentes. Por lo demás no hay ninguna diferencia palpable entre las dos versiones. Los tiempos de carga han sido acortados a la mitad, y aunque la versión *Saturn* tie-

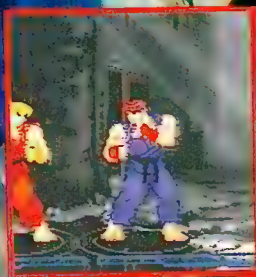


# EN CASA



## STREET FIGHTER ALPHA 2

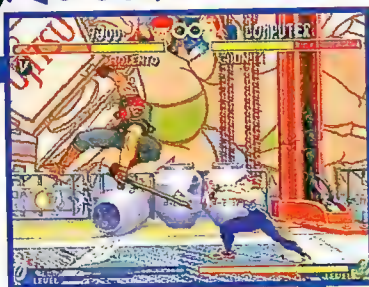
### PSX VS SATURN



En el enfrentamiento entre ambas entregas, la versión Saturn sale beneficiada gracias a su medio mega más de RAM. Gracias a él se han incluido muchos más detalles de la recreativa, como la aparición con capa de Zangief, o el reflejo de los luchadores en los charcos del escenario de Gen.

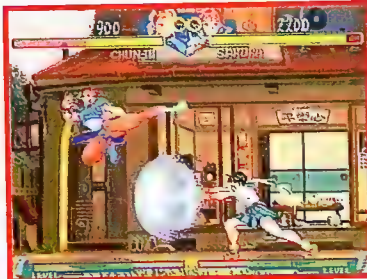


### ROLENTO



Desde el universo FINAL FIGHT nos llega este mercenario especialista en explosivos y el uso de cuchillos. Mortal en las distancias cortas, es un rival a tener en cuenta.

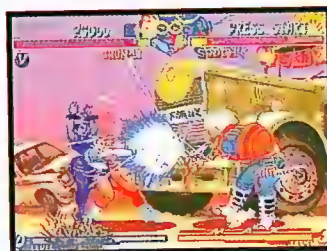
### SAKURA



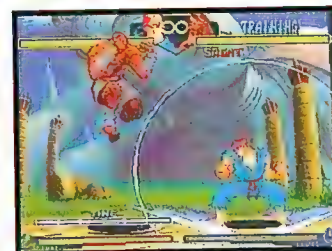
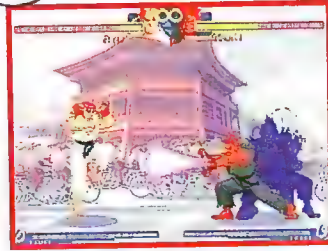
La principal novedad de ALPHA 2 es una dinámica colegiala con una técnica de combate bastante influenciada por Ryu y Chun-Li.



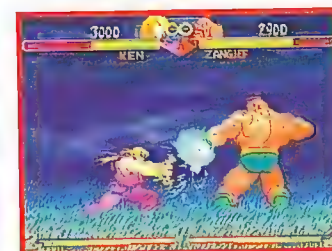
PSX VERSION



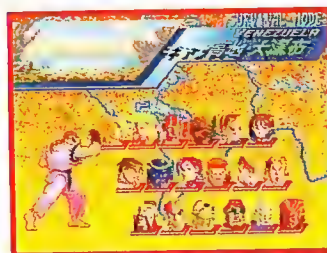
EVIL RYU VS SHIN GOUKI



SATURN VERSION

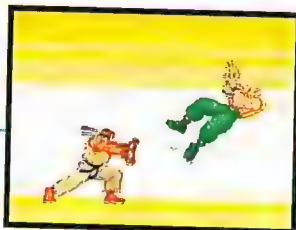
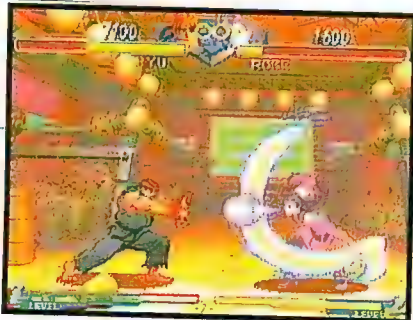


### SURVIVAL MODE



La otra opción exclusiva de Saturn es un trepidante «tour de force» en el que deberás superar 18 combates con una única barra de energía. Para expertos.



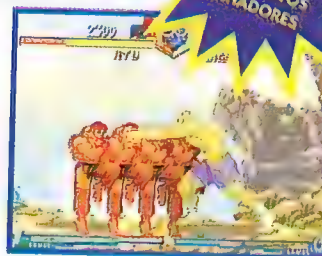
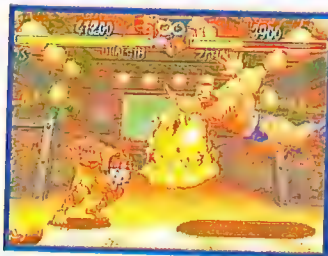
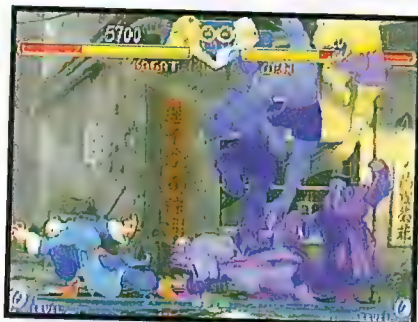


SATURN-PLAYSTATION  
a fondo

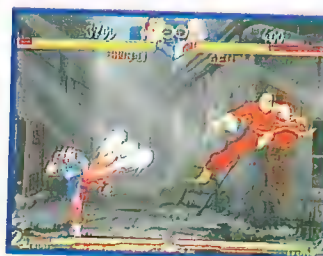
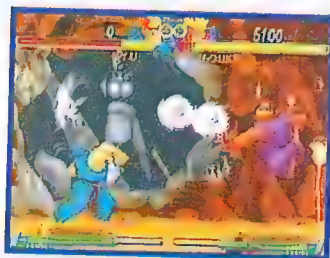
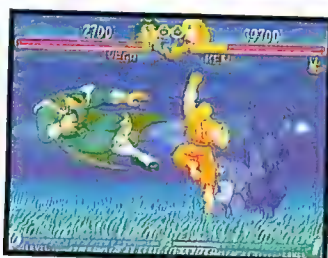


## EVIL RYU & CO.

EN LA SECCION DE TRUCOS SABRAS COMO ACCEDER A TODOS ESTOS LUCHADORES



La versión Saturn esconde en su interior cinco luchadores secretos: Evil Ryu, Shin Gouki y las versiones Super Turbo de Chun-Li, Zangief y Dhalsim.



Australia forma junto a Venezuela los dos escenarios secretos del juego. Sólo accederás a ellos en el modo VS.



## ZANGIEF

El osezno de la estepa siberiana viene de SF II arropado por nuevas técnicas de combate.

ne una carga casi instantánea, la de PSX no se le queda atrás en rapidez. Ambos son absolutamente superjugables, con un *feeling* de recreativa que no poseía ni el anterior ALPHA de PSX y Saturn, ni la mayoría de *beat 'em-up* que han aparecido en el mercado (con la excepción quizá de NIGHT WARRIORS). Es como estar jugando con la máquina en tu propia casa, no sólo por el grado de similitud de gráficos y sonido, sino por lo jugable y divertido que resulta controlar a Ryu y cia entre un elenco de 18 luchadores con lo mejor de las sagas STREET FIGHTER y FINAL FIGHT, con cinco nuevos luchadores, los inolvidables Zangief y Dhalsim, la novata Sakura, y dos viejos conocidos, Gen y Rolento. No es de extrañar que los directivos de Capcom Japón consideraran a este juego como la mejor conversión a consola de todos los tiempos.

NEMESIS & DOC «The Raging Demon»



- MEGAS
- JUGADORES
- VIDAS
- FASES
- CONTINUACIONES
- PASSWORDS
- GRABAR PARTIDA

### GRAFICOS

95

### MUSICA

94

### SONIDO EX

94

### JUGABILIDAD

95

95

### GLOBAL

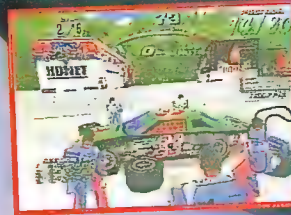
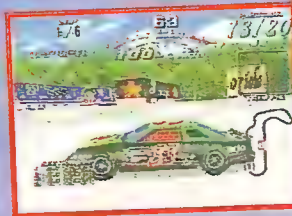


# DAYTONA<sup>®</sup> USA

CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION™

## DE TAL PALO... A TODA PASTILLA

Por fin los usuarios de Saturn van a poder disfrutar con un DAYTONA como se merecen. Un juego que ha potenciado todos sus aspectos hasta llegar a un resultado final totalmente imprescindible





# S A T U R N

## a fondo

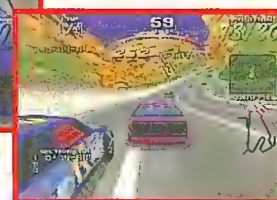
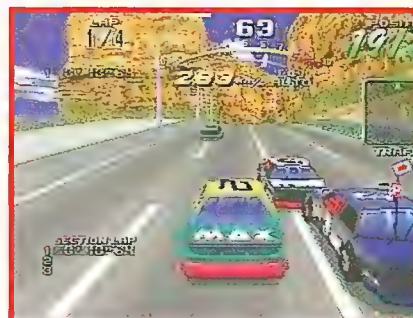


### CONDUCCION

**S**i recordáis la preview que os ofrecimos el mes pasado insistíamos en que la versión que teníamos era una *beta*, un juego que tenía muchas posibilidades de evolucionar. Ahora, con la versión prácticamente final en nuestras manos, podemos confirmar que muchas cosas han sido modificadas, sobre todo en el apartado gráfico y el entorno poligonal. Empezaremos con la única mala noticia, y es que finalmente no se ha incluido un editor de circuitos, opción totalmente inédita en soportes de última generación. Dejando de lado este detalle, el resto del juego ha sido modificado en muchos de sus aspectos, confirmándose lo que muchos habíamos denunciado hace tiempo, y es que las carencias del primer DAYTONA, eminentemente gráficas, no eran producto de la imposibilidad de la consola para gestionar el entorno requerido, sino más bien por la desidia de los programadores o por la precipitación en su salida al mercado.

**DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION** responde a todas las expectativas que cualquier fanático del arcade podría esperar, con un *look* realmente espléndido que, aunque lógicamente no puede compararse con la recreativa, sí que supera a ésta en velocidad y opciones de juego. Este último apartado es vital, ya que las máquinas de los salones están pensadas para hacer dis-

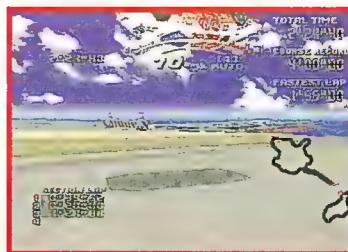
### DINOSAUR CANYON



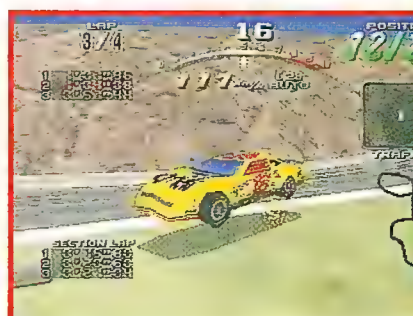
*La fluidez en la gestión del engine 3D es mucho más suave.*

frutar durante los escasos minutos que dura una partida, mientras que los juegos de consola precisan de muchas más modalidades y opciones ya que sus usuarios estarán durante horas y horas jugando en sus casas y se deben incluir nuevas propuestas que expresen las posibilidades de cada juego. Si ya en el primer DAYTONA este apartado era genial, en esta ocasión se puede considerar pluscuamperfecto, ya que a todo lo que conocimos entonces

debemos añadir la opción de dos jugadores a pantalla partida, mucho más interesante que la opción de dos jugadores vía *link cable* por las menores exi-



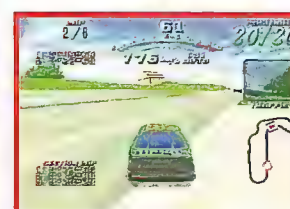
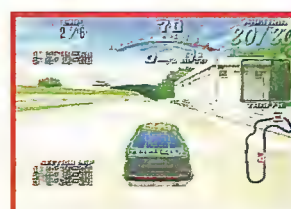
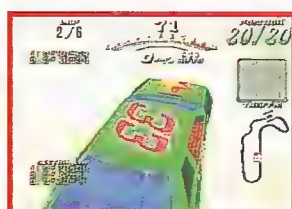
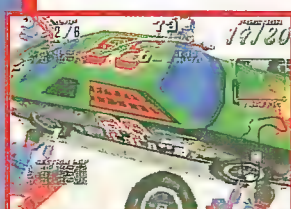
### DESERT CITY



*La impresionante velocidad del juego es lo que más sorprende.*



RECORDS	
7th Seven-Speedway	Fastest lap
17" 36	0' 15" 56
17" 36	Course Record
0' 22" 02	2' 00" 00
0' 21" 20	
0' 20" 45	
0' 25" 44	





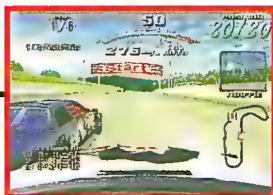
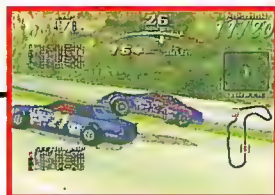
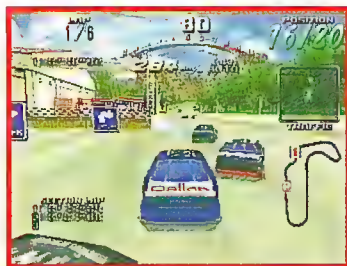
## DAYTONA

S A T U R N

a f o n d o



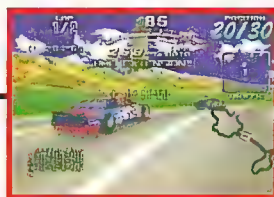
### NATIONAL PARK SPEEDWAY



Además del Mirror Mode (circuitos inversos), también existen otros secretos ocultos.



### SEASIDE STREET GALAXY



Lástima que los coches sean tan parecidos en aspecto y sólo se diferencien por los colores.

gencias para poder llevarla a cabo. Además de esto, y como dice su título, la gran innovación de este juego es la incorporación de 2 nuevos circuitos, tan adictivos como los 3 originales pero mucho mejor concebidos a nivel gráfico. Esto no quiere decir que los primeros se hallan volcado sin modificarlos ni un ápice, ya que, como os dijimos el mes pasado, sólo hace falta jugarse una partida al primer DAYTONA para ver el tremendo cambio a mejor que han experimentado estos trazados. Una velocidad vertiginosa

(mayor incluso que SEGA RALLY), generación del entorno mucho menos brusca y una sensación de control fantástica son las principales virtudes de este programa. También debemos añadir la incorporación de los nuevos coches que, aunque apenas se diferencian en su aspecto salvo en los colores, su comportamiento dinámico es tan diferente que cambia totalmente la forma de conducirlos. Por supuesto que hay secretos, pero eso ya le toca a R. Dreamer. Un gran juego.

THE SCOPE

### THREE SEVEN SPEEDWAY



El control de los derrapes ha sido mejorado, con un control mucho más sencillo.

## DAYTONA USA

Press Start Button

MEGAS	COR-11
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	1-2, 3-4, 5-6
CONTINUACIONES	1-2, 3-4, 5-6
PASSWORDS	1-2, 3-4, 5-6
GRABAR PARTIDA	1-2, 3-4, 5-6

### GRAFICOS

Los gráficos son bastante buenos, pero no se puede decir que sean perfectos. Los coches son bastante buenos, pero no se puede decir que sean perfectos. Los coches son bastante buenos, pero no se puede decir que sean perfectos.

93

### MUSICA

La música es bastante buena, pero no se puede decir que sea perfecta. La música es bastante buena, pero no se puede decir que sea perfecta. La música es bastante buena, pero no se puede decir que sea perfecta.

95

### SONIDO FX

El sonido es bastante bueno, pero no se puede decir que sea perfecto. El sonido es bastante bueno, pero no se puede decir que sea perfecto. El sonido es bastante bueno, pero no se puede decir que sea perfecto.

88

### JUGABILIDAD

La jugabilidad es bastante buena, pero no se puede decir que sea perfecta. La jugabilidad es bastante buena, pero no se puede decir que sea perfecta. La jugabilidad es bastante buena, pero no se puede decir que sea perfecta.

94

93

### GLOBAL

El juego es bastante bueno, pero no se puede decir que sea perfecto. El juego es bastante bueno, pero no se puede decir que sea perfecto. El juego es bastante bueno, pero no se puede decir que sea perfecto.

El juego es bastante bueno, pero no se puede decir que sea perfecto. El juego es bastante bueno, pero no se puede decir que sea perfecto. El juego es bastante bueno, pero no se puede decir que sea perfecto.

El juego es bastante bueno, pero no se puede decir que sea perfecto. El juego es bastante bueno, pero no se puede decir que sea perfecto. El juego es bastante bueno, pero no se puede decir que sea perfecto.



ALVARITO INUNDA TORRELODONES DE PINTURAS-PROTESTA.

# ¿JOVEN REVOLUCIONARIO O ARTISTA INCOMPRENDIDO?



En exclusiva, reproducimos su obra prima, el coche de su padre. Empezó con el coche de su padre y siguió con los de sus vecinos. Pero no se ha conformado con eso. Y continúa realizando su pintura-protesta en las fachadas de viviendas y edificios oficiales. Se cree que la razón de su protesta es la negativa de su padre a comprarle los juegos "Motor Toon 2", "Jumping Flash 2" y "Penny Racers" de PlayStation. Las autoridades locales están divididas. Mientras el Concejal de Urbanismo estudia imponer una sanción, el de Cultura prepara una exposición antológica sobre su obra.

Si me subvencionan -dice Alvarito- gastaré el dinero en juegos de PlayStation.



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

## TODO EL PODER EN TUS MANOS.



All product titles, publisher names and brands and associated imagery and trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



**L**o hemos repetido en millones de ocasiones, pero es que hoy, justamente, el famoso dicho de «renovarse o morir» nos viene al pelo. Por todos es sabido que la famosa saga **STRIKE** de **Electronic Arts** había entrado, por decirlo de alguna manera, en barrena. Por suerte, a algún buen diseñador de la compañía norteamericana se le ha ocurrido explotar al límite las posibilidades de una consola como **PlayStation**, pero sin perder, eso sí, la esencia original de la clásica saga bélica. El resultado es este **SOVIET STRIKE**, un impresionante título que dejará boquiabiertos a los incondicionales de la estrate-



**CRIMINAL**

**BLACK SEA**

Varios generales, un aeródromo, un campamento de terroristas y un impresionante castillo, entre otros, son algunos de los objetivos que debemos destruir.

Partiendo desde uno de nuestros portahelicópteros, deberemos dar buena cuenta de un impresionante puerto militar que se alzará ante nuestras narices.

**CONTROLES**



**SOVIET STRIKE**



# PLAYSTATION

## a fondo



● SHOOT 'EM - UP ●

CHOPPER

En esta pantalla, a la que se accede desde el menú principal, podremos configurar el equipo de nuestro Apache. Para ello deberemos evaluar las necesidades de la cada misión.



BASE



gía y de los arcades bélicos. Para que os hagáis una idea de la calidad de este juego, sólo tenéis que echar un vistazo a las pantallas que acompañan a este comentario, todo un prodigio de realismo que cobra aún mayor espectacularidad cuando asistimos en directo a tal derroche gráfico. Es cierto que el juego se vuelve un poco brusco en algunos momentos, pero de lo que sí esta-



CASPIAN

DRACULA



En la misión conocida como CASPIAN encontraremos los que, posiblemente, sean los escenarios más espectaculares de todo el juego. Ver para creer.

En esta misión no encontraremos más que el desolado paisaje que una nube tóxica deja a su paso. Un aspecto deprimente para una misión casi imposible.

VODKA  
misiles  
cintas de  
VIDEO  
VIET  
RIKE



mos seguros es de que ésto no nos molestará para nada. Si eres un incondicional de la saga, en esta novísima entrega encontrarás lo que buscas y además cinco misiones tan largas como bien construidas; infinidad de situaciones y objetivos; todo tipo de vehículos y enseres para destruir; variedad de armamento y un largo etcétera que deberéis descubrir vosotros mismos.

Por si todo esto fuese poco, el juego está perfectamente presentado, gracias a un precioso entorno gráfico en el que se nos ofrecerán todo tipo de animaciones y «videos» con los que metemos aun más en ambiente. Un juego genial.

J. C. MAYERICK



### KREMLIN



El paseo por la ciudad moscovita nos servirá para observar el decadente aspecto de tan maravilloso lugar, y de paso visitar la faraónica tumba de Lenin.



SOVIET STRIKE	
MEGAS	1000000
LOCADORES	1
EDAD	16+
PAGES	1
CANTIDAD DE NIVEL	100
PASADISOS	10
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

### GRAFICOS

El juego presenta una gran variedad de situaciones y objetivos, todo tipo de vehículos y enseres para destruir, variedad de armamento y un largo etcétera que deberéis descubrir vosotros mismos.

94

### MUSICA

El juego presenta una gran variedad de situaciones y objetivos, todo tipo de vehículos y enseres para destruir, variedad de armamento y un largo etcétera que deberéis descubrir vosotros mismos.

90

### SONIDO FX

El juego presenta una gran variedad de situaciones y objetivos, todo tipo de vehículos y enseres para destruir, variedad de armamento y un largo etcétera que deberéis descubrir vosotros mismos.

91

### JUGABILIDAD

El juego presenta una gran variedad de situaciones y objetivos, todo tipo de vehículos y enseres para destruir, variedad de armamento y un largo etcétera que deberéis descubrir vosotros mismos.

93

92

### GLOBAL

El juego presenta una gran variedad de situaciones y objetivos, todo tipo de vehículos y enseres para destruir, variedad de armamento y un largo etcétera que deberéis descubrir vosotros mismos.



La trilogía cinematográfica  
más explosiva de todos los  
tiempos ya está aquí

# JUNGLA DE CRISTAL

L A T R I L O G I A

CORRE, DISPARA Y CONDUCE A TRAVÉS DE UN JUEGO DE CINE



Jungla de Cristal™



Jungla 2: Alerta Roja™



Jungla de Cristal™: La Venganza



ARCADE  
**TRADUCIDO  
AL  
CASTELLANO**

[www.foxinteractive.com](http://www.foxinteractive.com)



Edita y distribuye: **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade, Rufina González 23 bis, Planta 1.ª Local 2, 28037 Madrid. Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65  
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



## PLAYSTATION

### 1 TEKKEN 2

Beat'em up ♦ Namco

El juego de lucha tridimensional más sorprendente de los últimos tiempos sigue ocupando el lugar más destacado de la lista de PlayStation.

### 2 RESIDENT EVIL

Aventura ♦ Capcom

### 3 CRASH BANDICOOT

Plataformas 3D ♦ Sony

### 4 WIPE OUT 2097

Coducción ♦ Psygnosis

### 5 DIE HARD TRILOGY

Arcade ♦ Electronic Arts

### 6 MORTAL KOMBAT TRILOGY

Beat'em up ♦ Acclaim

### 7 MORTOON GP 2

Conducción ♦ Sony

### 8 STREET FIGHTER ALPHA 2

Beat'em up ♦ Capcom

### 9 SOVIET STRIKE

Shoot'em-up ♦ Electronic Arts

### 10 SMASH COURT TENNIS

Deportivo ♦ Namco

## SEGA

### 1 TOMB RIDER

Aventura ♦ Sega

Probablemente la aventura más genial que se recuerda en un soporte de Sega. Técnicamente impecable y jugabilidad arrolladora.

### 2 NIGHTS

Arcade ♦ Sega

### 3 DRAGON BALL Z LEGENDS

Beat'em-up ♦ Sega/Bandai

### 4 DAYTONA C R



## GAME BOY

### 1 DONKEY KONG LAND 2

Plataformas ♦ Nintendo

### 2 DONKEY KONG LAND

Puzzle ♦ Nintendo

### 3 TETRIS ATTACK

Puzzle ♦ Nintendo

### 4 KING OF FIGHTERS '95

Beat'em-up ♦ SNK

### 5 BATTLE ARENA TOSHINDEN

Beat'em-up ♦ Takara

## GAME GEAR

### 1 ARENA

Shoot'em-up ♦ Sega

### 2 SONIC LABYRINTH

Plataformas ♦ Sega

### 3 TAIL'S ADVENTURES

Plataformas ♦ Sega

### 4 TINTIN EN EL TIBET

Plataformas ♦ Infogrames

### 5 JOHN MADDEN '96

Deportivo ♦ Electronic Arts

♦ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.





Conducción ♦ Sega

5 VIRTUA COP 2 NOVEDAD

Shoot'em-up ♦ Sega

6 WORLDWIDE SOCCER ↓

Deportivo ♦ Sega

7 STREET FIGHTER ALPHA 2 NOVEDAD

Beat'em-up ♦ Capcom

8 STORY OF THOR ↓

Action RPG ♦ Capcom

9 NIGHT WARRIORS ↓

Beat'em-up ♦ Capcom

10 FIGHTING VIPERS NOVEDAD

Beat'em-up ♦ Sega

SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND =

Plataformas ♦ Nintendo  
A pesar de los empujones del mono (no nos referimos a The Punisher) Mario continúa reinando a pesar de su vejez.

2 DK COUNTRY 3 NOVEDAD

Plataformas ♦ Nintendo

3 STREET FIGHTER ALPHA 2 NOVEDAD

Beat'em-up ♦ Capcom

4 TETRIS ATTACK =

Puzzle ♦ Nintendo

5 I.S.S. SOCCER DELUXE =

Deportivo ♦ Konami

6 WINTER GOLD ↑

Deportivo ♦ Nintendo

7 DK COUNTRY 2 ↓

Plataformas ♦ Nintendo

8 SECRET OF EVERMORE ↓

Action RPG ♦ Square

9 KILLER INSTINCT ↓

Beat'em-up ♦ Nintendo

10 KIRBY'S DREAM COURSE ↓

Arcade ♦ Disney Nintendo

# SUPER MEGAS

MEGA DRIVE

1 SONIC 3D =

Arcade ♦ Sega  
Por segundo mes consecutivo las aventuras tridimensionales de Sonic mantienen su posición de privilegio. No le lo pierdas estas Navidades.

2 I.S. SOCCER DELUXE =

Deportivo ♦ Konami

3 TOY STORY =

Arcade ♦ Disney Interactive

4 COMIX ZONE =

Beat'em-up ♦ Sega

5 MAUI MALLARD =

Plataformas ♦ Disney Interactive

6 POCAHONTAS ↑

Plataformas ♦ Sega

7 MICROMACHINES ↓

Conducción ♦ Codemasters

8 VECTORMAN =

Shoot'em-up ♦ Sega

9 BUGS BUNNY ↑

Plataformas ♦ Sega

10 SUPERSKIDMARKS ↓

Conducción ♦ Acid Soft

NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS '95 =

Beat'em-up ♦ SNK

2 PULSTAR =

Shoot'em-up ♦ SNK

3 METAL SLUG =

Shoot'em-up ♦ Nazca Corporation

4 FATAL FURY REAL BOUT =

Beat'em-up ♦ SNK

5 SAMURAI SHODOWN 3 =

Beat'em-up ♦ SNK

CD

1 LUCKY LUKE NOVEDAD

Shoot'em-up ♦ The Vision Factory

2 ZELDA'S ADVENTURE ↓

Aventura ♦ Philips

3 THE APPRENTICE ↓

Plataformas ♦ The Vision Factory

4 BURN: CYCLE ↓

Aventura ♦ Philips

5 LOST EDEN ↓

Aventura ♦ Cryo



# DALES EL FINIQUITO

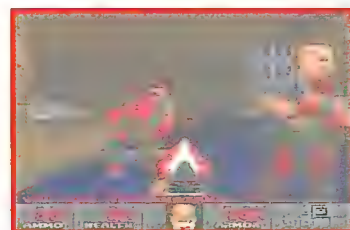


Como bien sabéis, todo lo bueno se acaba, y el clásico DOOM no podía ser una excepción.

Durante mucho tiempo ha sido el juego más emblemático y el modelo básico para casi todos los programas aparecidos con posterioridad.



**A**ntes de nada, y como resumen a todo lo que se diga después sobre este **FINAL DOOM**, habría que decir que estamos ante lo que muchos entenderán como «más de lo mismo», aunque con argumentos diferenciales suficientes como para justificar esta entrega. Para empezar, los escenarios de esta versión (*Masters Levels*, *TNT* y *Plutonia*) son mucho más abundantes, sofisticados y tan complejos en dificultades que sólo por esto merecería la pena



*En FINAL DOOM tendrás la posibilidad de acabar, de una manera rápida y sin papeles, con la vida de esas parejas que ya no se llevan tan bien. Observad la alegría de los emancipados.*

adentrarse en esta nueva aventura. El reparto de monstruos y la mecánica de juego siguen siendo los mismos pero, en esta oportunidad, el movido paseo por el infierno supondrá un poco más de trabajo y un verdadero divertimento. Técnicamente parece un poco peor que *ULTIMATE DOOM*, sobre todo en el pixelado, juegos de luces y la suavidad de movimientos, aunque nada tan grave como para preocupar a los más puristas. Para el resto de mortales, todo estará conforme a lo esperado. Los nuevos temas musicales, la potenciación de la



# PLAYSTATION

## a fondo



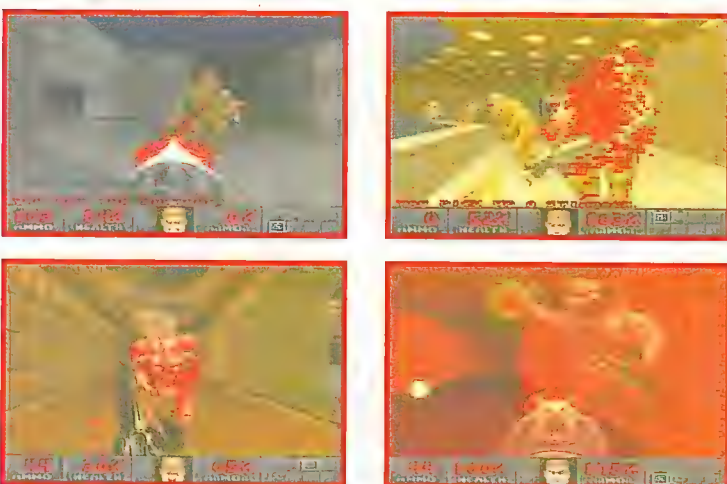
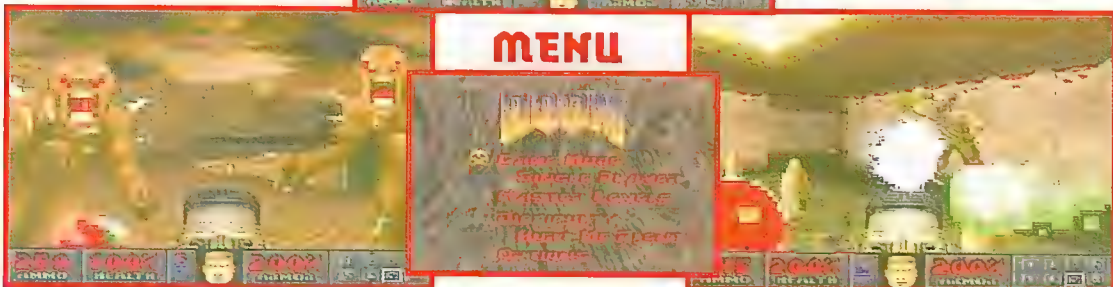
SHOOT 'EM-UP



### MAPA



### MENU



La familia del pueblo venía de visita, han pasado tres meses y la despensa está tan vacía que los ratones vienen con su propia tartera. Es hora de poner un poco de orden en el pasillo.

opción para dos jugadores simultáneos vía Link con más niveles y la posibilidad de utilizar el ratón, son otros de los muchos alicientes de los que podremos disfrutar los fanáticos del mejor juego de acción de todos los tiempos. En el futuro, que duda cabe, será superado, pero mientras llega ese día nos agarraremos al más espectacular y excitante clavo ardiente que en este caso ha sido bautizado como **FINAL DOOM**. Una opción ineludible para la legión de fanáticos de esta colosal referencia «videojueguística».

DE LUCAR

SOFTWARE	MEGAS	CD ROM
JUGADORES	VIDAS	1
FASES	CONTINUACIONES	32
PASSWORDS	GRABAR PARTIDA	NO

### GRAFICOS

Muchos escenarios, el bestiario de siempre pero un belado un poco mas nuevo y un movimiento mas suave.

89

### MUSICA

Nuevas composiciones especiales para esta entrega. Con ese tónico ambiente tan deseable en este tipo de juegos.

91

### SONIDO EX

Sea exactamente igual a la versión anterior, es decir, muy buenos pero sin ninguna innovación.

91

### JUGABILIDAD

La dificultad es un poco mas alta que en la versión anterior y los nuevos mapas son un poco mas complicados.

93

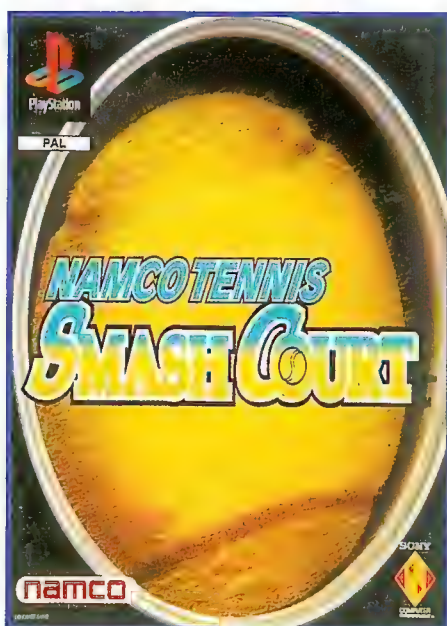
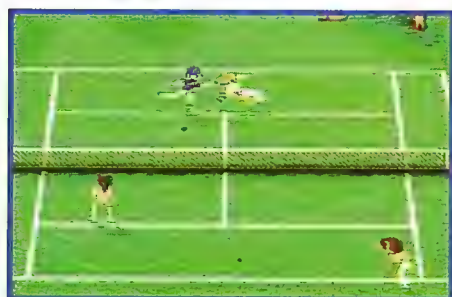
### 91 GLOBAL

Si **FINAL DOOM** es la última oportunidad de gozar con este festival de artilugios que se llama Doom, se le puede perdonar todo lo malo que por otro lado no es mucho. Los nuevos escenarios son excelentes y al potenciarse la opción para los jugadores por link, sus posibilidades de entretenimiento son extraordinarias. Una nueva experiencia y la opción para dos jugadores en el mismo ordenador.

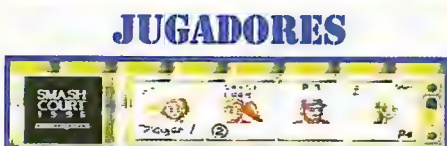
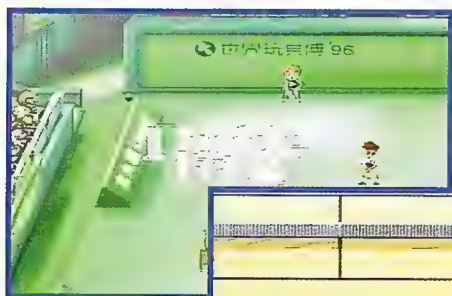


# RAQUETA DE ORO

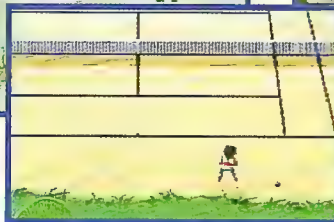
La versión del magnífico SMASH TENNIS para Super Nintendo llega hasta PlayStation recogiendo los elementos que la hicieron popular. Diversos



escenarios, gran sentido del humor y, por encima de todo, una impresionante jugabilidad son los principales ingredientes del mejor tenis en 32 bits.



## JUGADORES



JAMES	PAUL	DAN
MASSI	HARDY	CHRIS
RLOS	HIDE	BORIS
ANDRE	ERICA	STEFF
ANNA	MAKI	SARAH
OMI	JACKIE	MARIA
RA	LINDA	



El gran prestigio logrado por **Namco** se basa fundamentalmente en sus magníficas y revolucionarias recreativas, que vuelven a estar de actualidad con las recopilaciones para *PlayStation*. Sin embargo, en el mundo de las consolas la compañía nipona también ha sido responsable de algunos de los títulos más destacados de los últimos años. Uno de estos juegos fue SMASH TENNIS para *Super Nintendo*, al que en el mercado japonés se denominó como FAMILY TENNIS. La calidad del mencionado programa, aparecido hace aproximadamente dos años, hizo posible crear el primer cartucho capaz de competir en igualdad de condiciones con la jugabilidad de SUPER TENNIS. En esta



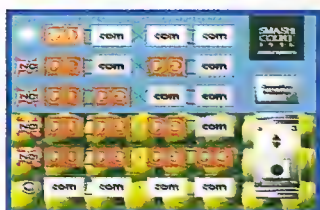
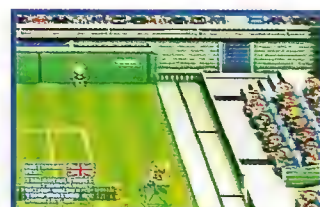
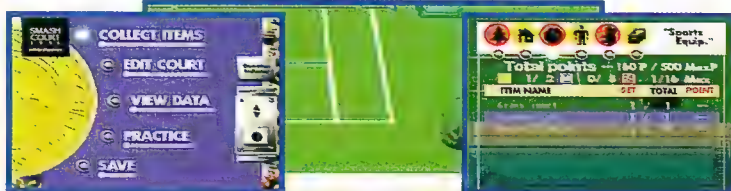
# PLAYSTATION

## a fondo

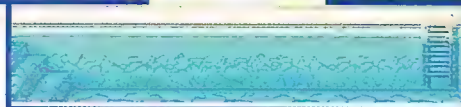


DEPORTIVO

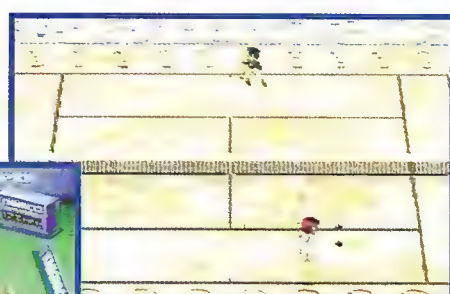
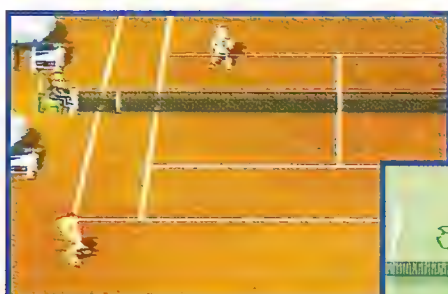
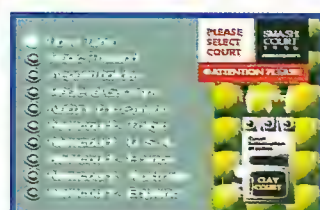
### CREAR PISTA



En la modalidad de torneo se ganan objetos jugando partidos.



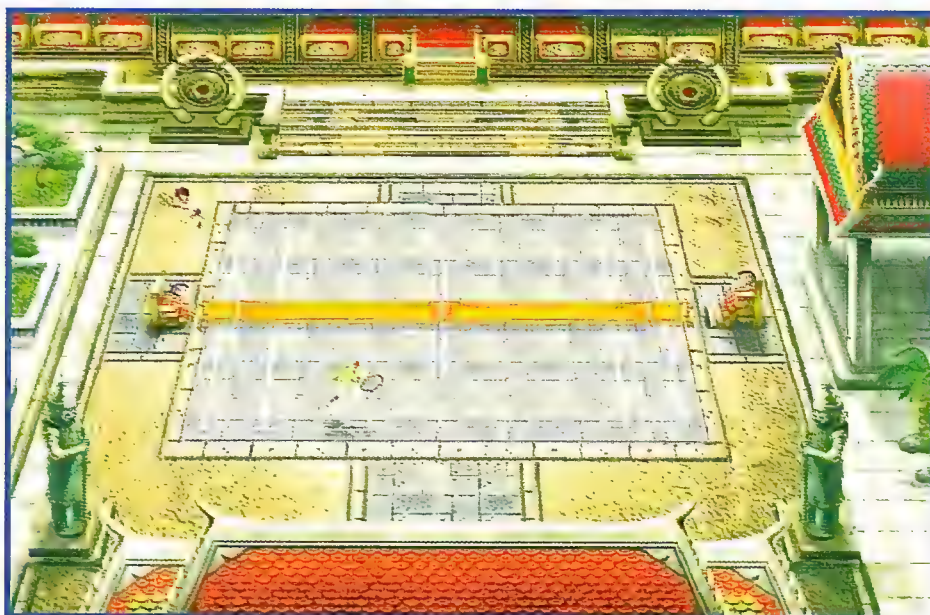
De esta forma es posible crear nuestra propia pista.



### MENU

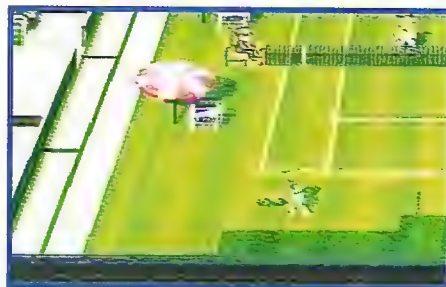


ocasión **Namco** no quiere perder tiempo, por lo que se ha propuesto hacerse con un sector del mercado deportivo de **PlayStation**, en el que hasta el momento sólo existen dos simuladores en **España** (**POWER SERVE** y **VIRTUAL OPEN TENNIS**). Para ello ha recogido los principales aspectos que caracterizaban a la versión de **Super Nintendo** renovándolas con un aspecto gráfico mucho más elaborado. De esta forma se mantienen la variedad de escenarios que llevan el deporte de la raqueta a los más increíbles y disparatados escenarios inimaginables. Estos se encuentran repletos de objetos y personajes, algunos de ellos móviles, en los que se desprende un notable sentido del humor. Sin embargo, la interactividad de estos escenarios se reduce considerable-

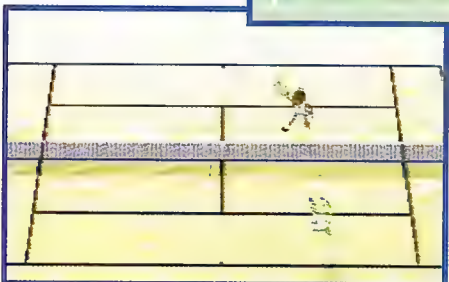




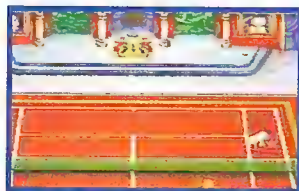
### CONTROL



El juego traslada el tenis a los más variados escenarios.

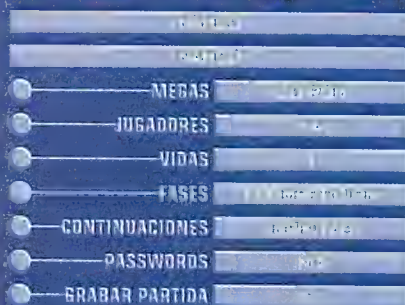


mente con respecto a la del programa original, en detrimento de uno sus principales alicientes. Para reflejar a los jugadores se mantiene la sencillez en el diseño, aunque en esta ocasión se utilizan gráficos renderizados. El efecto conseguido puede parecer un poco lento inicialmente, aunque ha sido perfectamente compensado con la velocidad de la bola en los desplazamientos. Esta característica unida a la variedad y sencillez para realizar los distintos golpes constituyen el núcleo central de la gran jugabilidad del compacto. En el número de opciones no hay demasiada variedad, destacando como novedad el modo torneo. Esta modalidad permite enfrentarse con distintos



rivales por la consecución de los objetos con los que adornar nuestra propia pista. De esta forma es posible hacer una escenario propio según nuestra preferencias. También pueden destacarse como innovaciones la aparición de algunos de los personajes más populares de Namco, y una impresionante variedad musical. Además, la selección de piezas musicales se adapta perfectamente a los escenarios, a lo que hay que añadir una amplia gama de sonidos. La calidad de SMASH TENNIS encuentra sucesor en el nuevo título de Namco, que se sitúa en el primer lugar de los simuladores de tenis para PlayStation.

CHIP & CE



### GRAFICOS

89

El juego traslada el tenis a los más variados escenarios. El juego traslada el tenis a los más variados escenarios. El juego traslada el tenis a los más variados escenarios.

### MUSICA

92

El juego traslada el tenis a los más variados escenarios. El juego traslada el tenis a los más variados escenarios. El juego traslada el tenis a los más variados escenarios.

### SONIDO FX

90

El juego traslada el tenis a los más variados escenarios. El juego traslada el tenis a los más variados escenarios. El juego traslada el tenis a los más variados escenarios.

### JUGABILIDAD

95

El juego traslada el tenis a los más variados escenarios. El juego traslada el tenis a los más variados escenarios. El juego traslada el tenis a los más variados escenarios.

92

### GLOBAL

El juego traslada el tenis a los más variados escenarios. El juego traslada el tenis a los más variados escenarios. El juego traslada el tenis a los más variados escenarios.





Parece mentira, ahora Sega Saturn+Sega Rally por sólo **34.900 Pts.** y un teléfono móvil de regalo... para que tu padre se calle.

Cuesta creerlo. Pero no tienes más que llevar a papá al **PRYCA** más cercano para que lo vea. Y es que por sólo 34.900 pts. te llevarás tu Sega Saturn y Sega Rally; el mejor simulador de coches de todos los tiempos, supervisado personalmente por Toyota y Lancia para conseguir un realismo taquicárdico.



**RIIINNNG**

Y para que tu padre no abra el pico, de regalo un fantástico teléfono móvil GSM Motorola 6200\* de uso exclusivo Airtel.

¿Increíble no? El que tenga fe que crea y el que no, también.



- \* O terminal de similares características.
- Promoción válida desde el 15.11.96 hasta el 15.01.97
- No incluye alta de línea en el servicio GSM de AIRTEL (3.500 + IVA).
- Imprescindible conservar ticket de compra.
- Más información en la sección de telefonía móvil del centro.



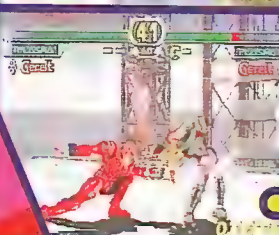
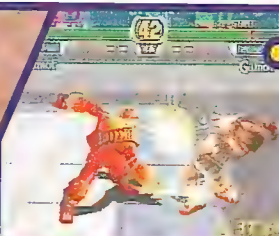
MAS INFORMACION EN: [www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)

**SEGA** the  
GAME is NEVER  
Over.



# STAR GLADIATOR

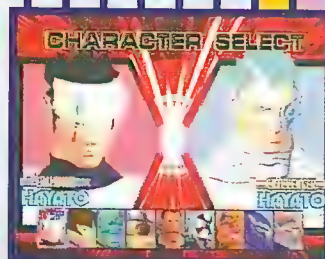
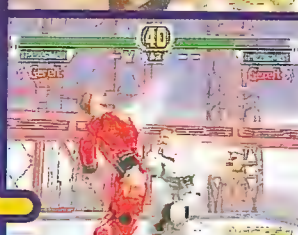
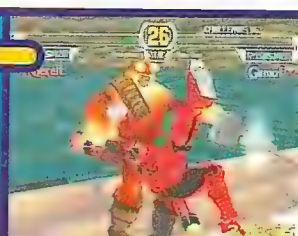
## EPISODE I FINAL CRUSADE



### GAM-1

Familiar no muy lejano de The Punisher, este ser peludo y fortachón ha hecho de su hacha un arma tan peligrosa y fatal como el martillo de Thor.

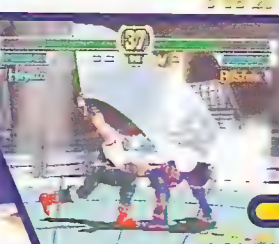
Afrancesado como pocos, sus delicados modales y su educación de colegio de pago no le impedirán dejarte el cuerpo como un auténtico colador.



## Otra ESTRELLA en el horizonte

Con la conversión de su recreativa **STAR GLADIATOR** **Capcom** vuelve a ofrecernos una brillante muestra de su buen hacer y de su excelente gusto para los juegos de lucha con personalidad propia. No es de otra galaxia... pero casi, casi.

**E**n la larga historia de **Capcom** muy pocas de sus creaciones han escapado a la calificación de brillantes. Si exceptuamos **STREET FIGHTER THE MOVIE** y **THE PUNISHER** para *Mega Drive*, que ciertamente no eran nada del otro mundo, la compañía japonesa nos ha ofrecido un auténtico recital lúdico en todos los sistemas por los que ha pasado. Ahora le toca el turno a **STAR GLADIATOR**, una réplica exacta para *PlayStation* de esta recreativa de **Capcom**. **STAR GLADIATOR** es un espectacular *beat'em-up* con una depuradísima técnica y una fantástica ejecución gráfica en la que destacaríamos, sobre todo, a los luchadores por su depurado y personalísimo diseño. Cada uno de los persona-

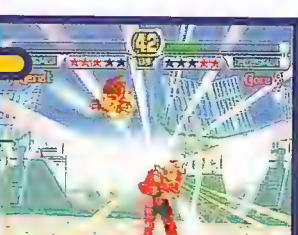


### GL-1

Tras su despreciable aspecto se esconde uno de los luchadores más completos del juego. Sus gases y pompitas obliqueras son demoledoras.

Aprendió a utilizar su espada de luz en un matadero ilegal de Vacas Locas en Londres. Se le acabó el contrato y entró en este mundillo de la lucha.

### HAYATO



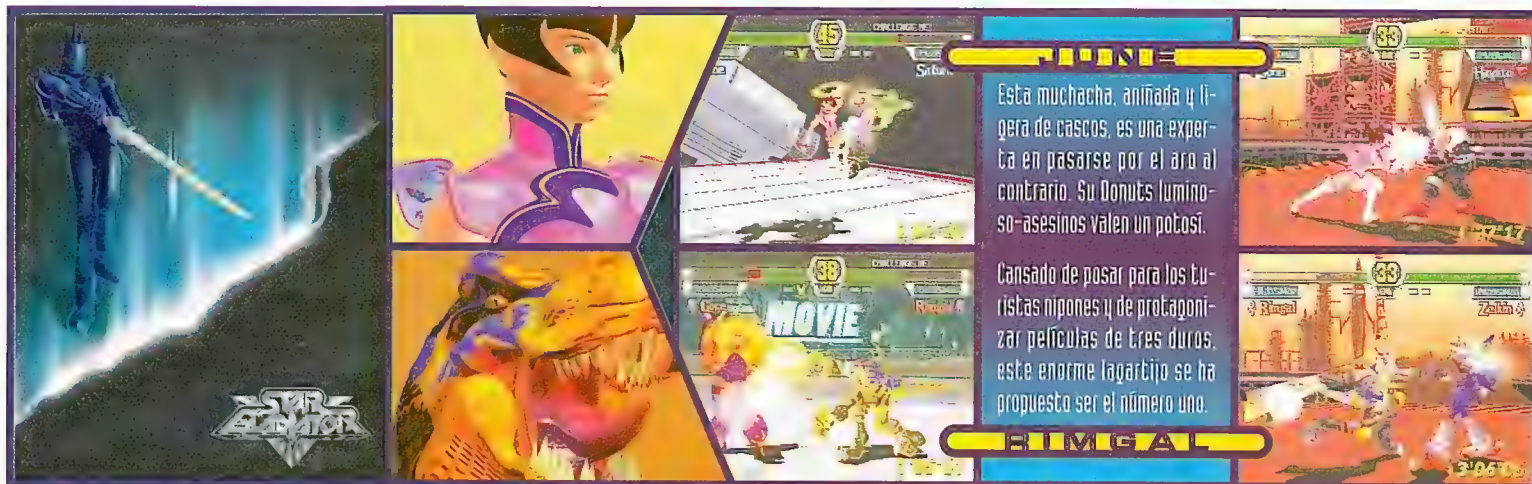


# PLAYSTATION

## a fondo



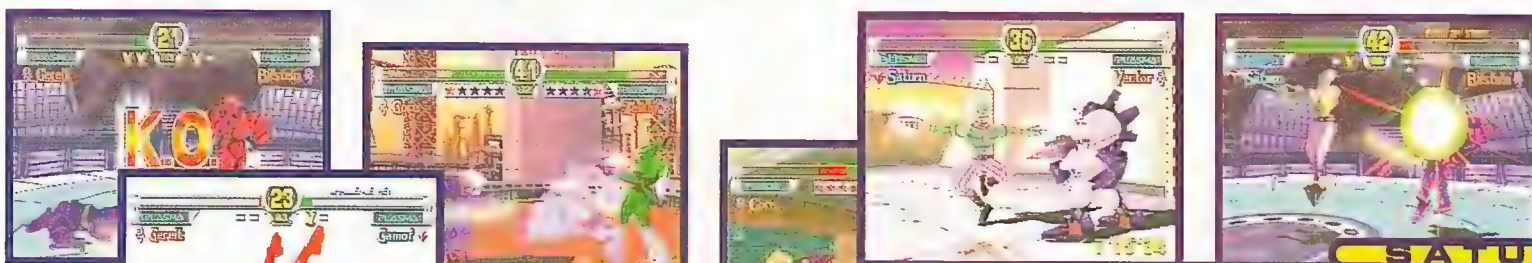
● BEAT 'EM - UP ●



**HAJATO**  
Esta muchacha, aniñada y ligera de cascos, es una experta en pasarse por el aro al contrario. Su Donuts luminoso-asesinos valen un potosi.

Cansado de posar para los turistas nipones y de protagonizar películas de tres duros, este enorme lagartijo se ha propuesto ser el número uno.

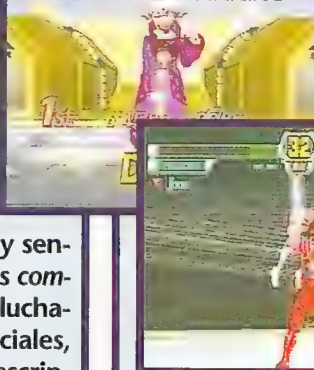
**BIMBA**



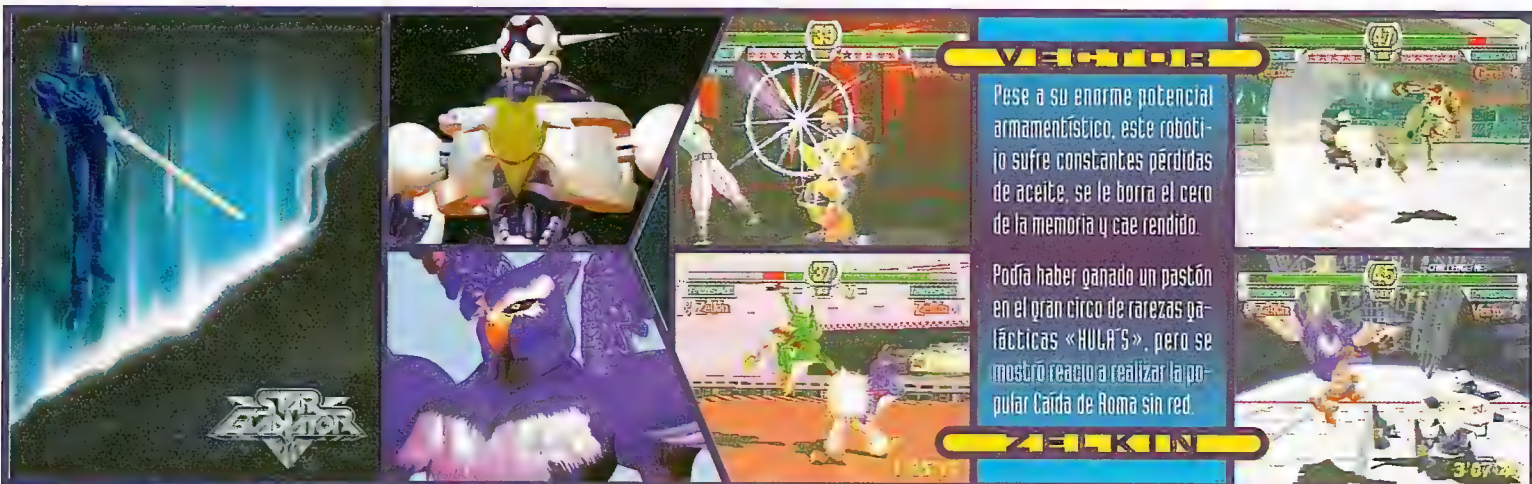
**SATURN**  
El personaje más pintoresco del programa. A sus dotes de gran bailarín y experto en yo-yo, se une su pésimo gusto en el vestir.

jes es todo un alarde de perfeccionismo y buen gusto estético.... aunque también hay un lugar para el exotismo, como en el caso de Zelkin, y la extravagancia, como en el caso de Saturn. Además de una gran belleza los integrantes de **STAR GLADIATOR** poseen un repertorio de llaves y golpes especiales realmente antológicos y muy sencillos de ejecutar. Dentro de lo que son los golpes, los *combos* ocupan un lugar importantísimo al contar cada luchador con una amplia gama de combinaciones especiales, defensas con contraataques y un espectacular e indescriptible movimiento final. Unos impactantes juegos de luces y

**BEST TIME RANKING**



cámaras, un excelente efecto zoom y una enorme suavidad en los movimientos y giros de los escenarios, son el complemento ideal al fantástico trabajo de animación realizado en los personajes. **STAR GLADIATOR** cuenta con algunas curiosidades que nos permitirán, por ejemplo, aumentar el tamaño de nuestro personaje, en el caso de Gore, o el de nuestra espada en el caso de Hajato. En cuanto a la jugabilidad,

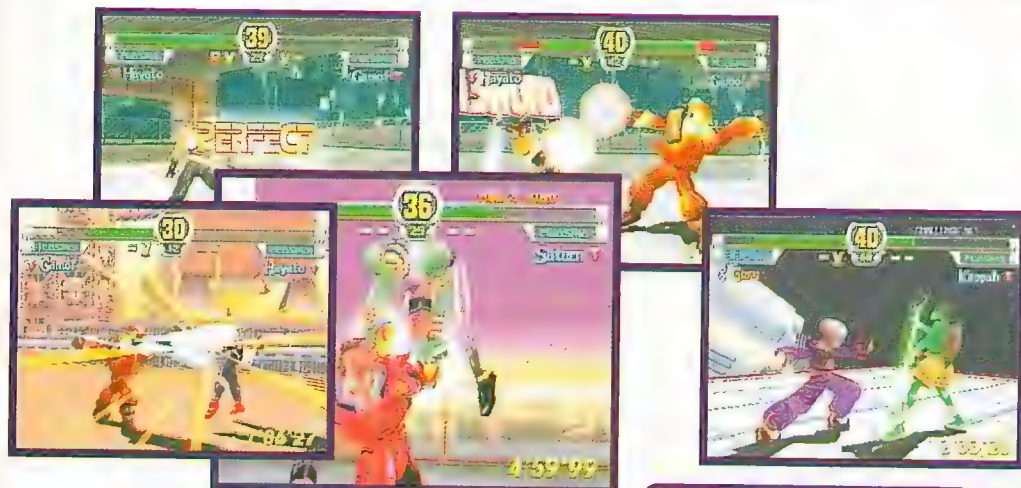


**VETTE**  
Pese a su enorme potencial armamentístico, este robotito sufre constantes pérdidas de aceite, se le borra el cero de la memoria y cae rendido.

Podría haber ganado un pastón en el gran circo de rarezas galácticas «KULAS», pero se mostró reacio a realizar la popular Caída de Roma sin red.

**ZELKIN**



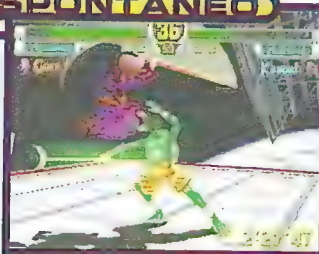


### CONTINUACIONES

**STAR GLADIATOR** tiene el problema de la recreativa, y es su escasa dificultad en cualquiera de sus ocho niveles. Con continuaciones infinitas y un poco de práctica, un jugador con algún conocimiento en este tipo de programas dará cuenta de él en muy pocas partidas. El único gran adversario del juego lo encontraremos (si él quiere... porque aparece de un modo aleatorio) en el segundo jefe final, un ser luminoso y casi traslucido con una espada del tamaño de un poste de teléfonos y una esquivita tan portentosa como la de **The Punisher** con su casera. Además de esta mala bestia (y dependiendo del desarrollo de la partida), irán apareciendo algunos curiosos invitados como la tortuga Kappah.

En resumen, **STAR GLADIATOR** es un gran juego de lucha, lleno de calidad, buenos detalles y espectacularidad, al que sólo podemos criticar su escasa dificultad. Salvo este apartado, todo lo demás es digno de figurar entre las grandes creaciones de **Capcom** y entre los cinco mejores juegos de lucha de **PSX**... aunque a distancia de **TEKKEN 2**.

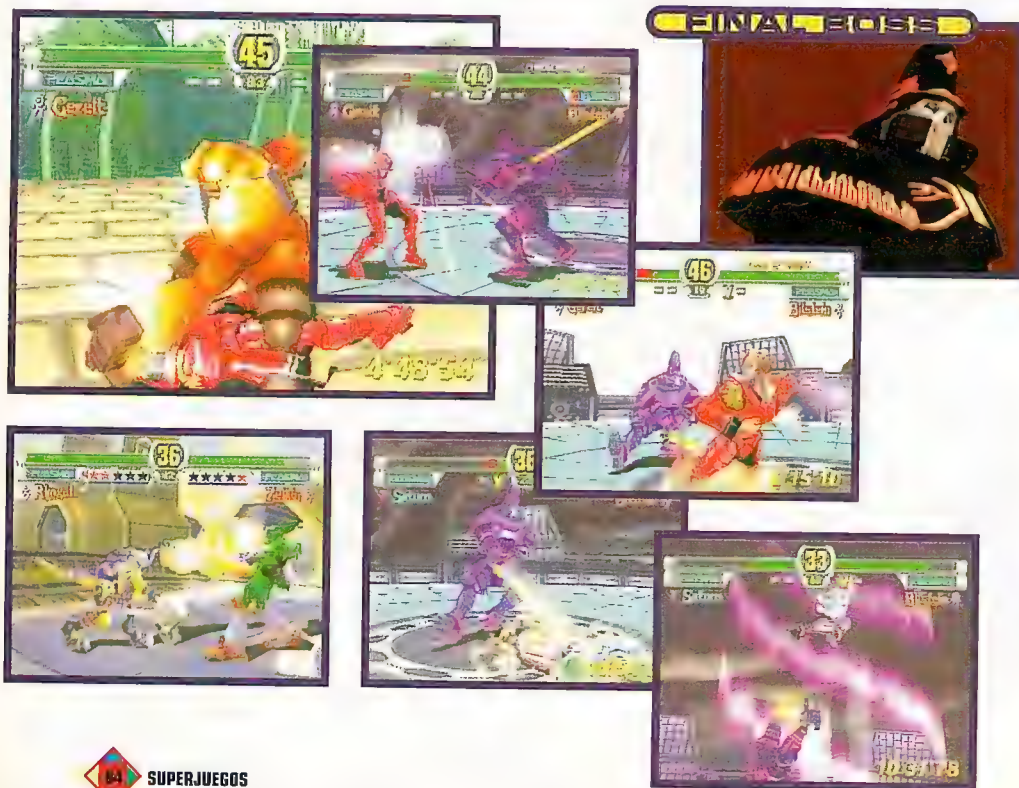
DE LUCAR



En la parte superior podéis ver a Kappah, un luchador parecido a las Tortugas Ninjas que aparece cuando quiere.

Abajo, Billstein uno de los jefes finales. El otro, que no siempre sale, es parecido a él pero mucho más salvaje.

### CONTINUACIONES



CAPCOM	
MEJAS	100%
JUGADORES	1-2
VIDAS	10
FASES	1-8
CONTINUACIONES	Infinitas
PASSWORDS	No
GRABAR PARTIDA	No

### GRAFICOS

93

### MUSICA

90

### SONIDO EX

92

### JUGABILIDAD

87

90

### GLOBAL





# STREET RACER

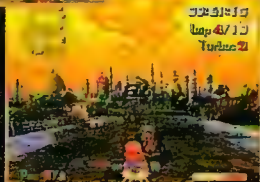
¡ Estos bólidos  
están locos !



**BUSCO CHICO SIMPÁTICO  
PARA PASEO EN COCHE  
INOLVIDABLE...**



Hasta 8  
jugadores...



Imágenes en 3D...



Más de 24 circuitos...



¡ Una carrera endiablada !



GAME BOY



UBI SOFT - Piazza de la Unión Nº1 - 08190 Sant Cugat del Valles (Barcelona).  
TEL : (93) 589.57.20 - FAX : (93) 589.56.60 - Internet : <http://www.ubisoft.com>



# MORTAL KOMBAT



## POR ENCIMA

Desde los primeros tiempos, con MK hemos venido disfrutando con la salvaje oleada de secuelas inmortales que siempre se han mantenido fieles a la idea original de Boon y Tobias. Un espíritu oscuro y un tanto macabro que se ha desmarcado del resto otorgando una personalidad única a una saga que ha grabado su nombre con letras de sangre, MORTAL KOMBAT.

**L**a fiel corte de seguidores ha dejado la huella de sus dedos en cada una de las versiones recreativas de MK. Inmersos en un mundo mezquino, donde sólo cuenta la rapidez y una buena dosis de adrenalina para machacar al contrario, siempre han recibido con los brazos abiertos las entregas

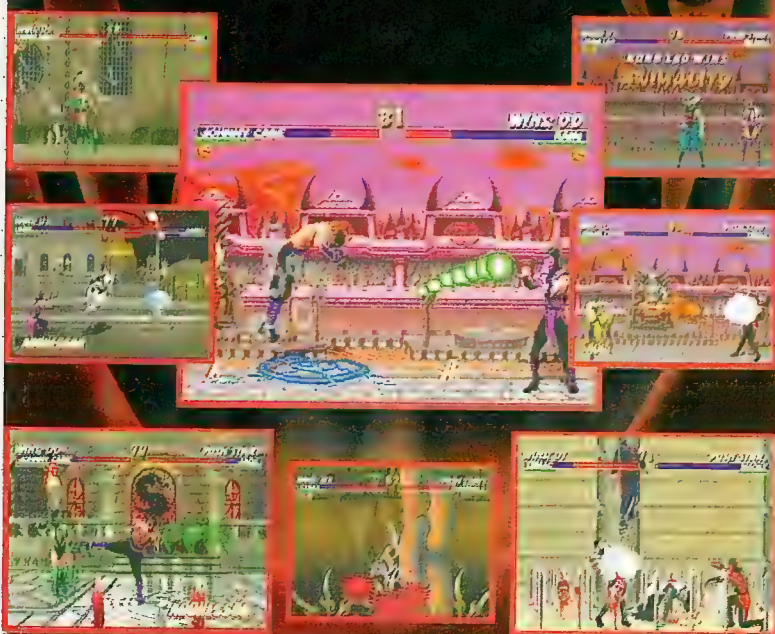
*Elige cualquiera de estos 32 personajes para disfrutar a lo loco.*

de este juego para las diferentes consolas. **MORTAL KOMBAT TRILOGY** quiere ganarse a pulso el título de «definitivo», y la verdad, no le faltan razones para serlo. Midway volvió a sorprender a todo el mundo



añadiendo aquellas cosillas que se rumoreaban ya en MK3, tal es el caso de los *brutalities*. En cuanto al catálogo de golpes y movimientos finales, las prestaciones de **MORTAL KOMBAT TRILOGY** son casi ilimitadas. Los 30 personajes que componen el juego, eso sin contar los luchadores ocultos, nos ofrecen una amplia gama que va desde los imponentes jefes finales de toda la saga hasta personajes que ahora

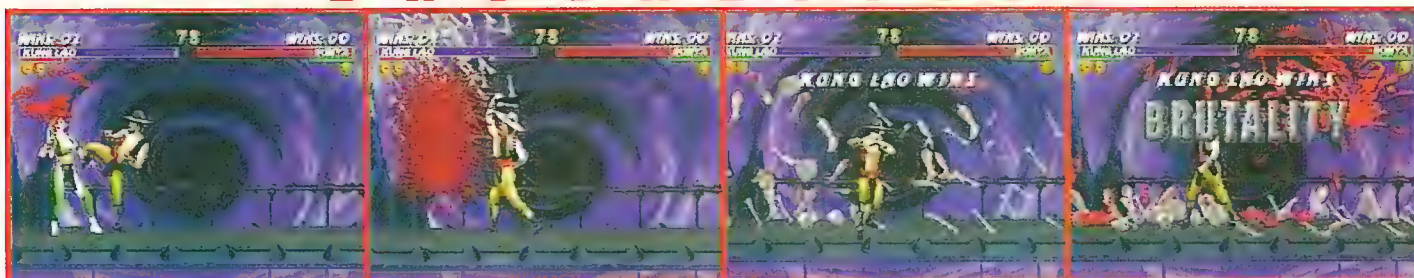
*Cuando se complete la palabra Agresor aumentará tu poder.*





# DEL BIEN Y DEL MAL

## BRUTALITIES



Los golpes finales siguen representados en **MORTAL KOMBAT TRILOGY** en toda su intensidad. La inclusión de los brutalties es una de las más esperadas por los seguidores de la saga, y también tiene su hueco en la versión para PlayStation.

pueden seleccionarse y anteriormente permanecían inaccesibles. Como viene ocurriendo en otros juegos, se ha incluido una barra que aumenta el poder de nuestros golpes. Para activarla bastará con golpear al adversario hasta que la palabra *Agressor* aparezca en su totalidad en pantalla. Entonces, el personaje elegido tendrá una estela, será más rápido y efectivo. Si a todo esto le añadimos una calidad gráfica por encima de todo lo vis-

## FRIEND NOOB



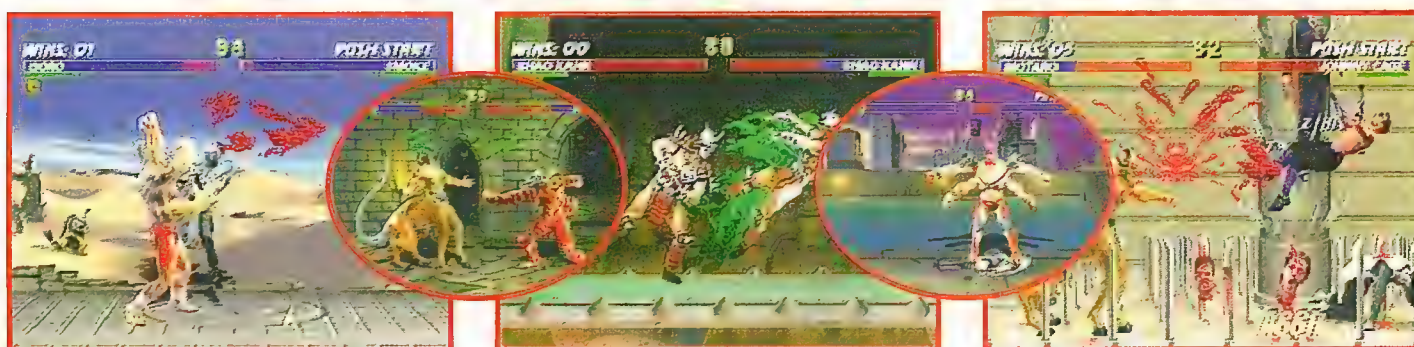
to en cualquier MK, el resultado final es absolutamente excepcional. La animación de todos los personajes ha sido cuidada al máximo detalle, y lo mismo ocurre con los elementos que hay en pantalla, como los periódicos que revolotean por el escenario *The Bridge* que se han multiplicado sin producir ningún tipo de ralentización en pantalla. Este hecho lamentable sí se produce cuando Shang Tsung se transforma en otro personaje.

## ANIMALITIES



Los animalities, innovación de MK3, continúan impresionando a propios y extraños. Por falta de espacio, sólo os podemos ofrecer una breve muestra de su extenso repertorio.

## EL PODER OSCURO

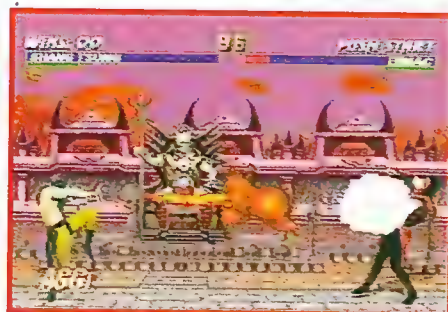
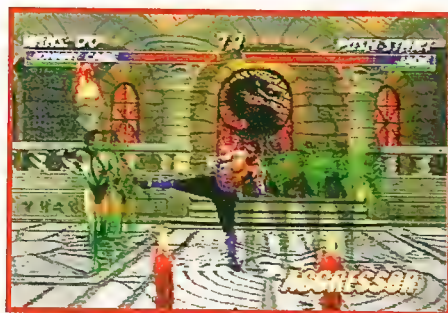




**SECRET KONFIGURE**

<b>1 BUTTON FATALITIES:</b>	<b>OFF</b>
<b>INSTANT AGGRESSOR:</b>	<b>OFF</b>
<b>NORMAL BOSS DAMAGE:</b>	<b>OFF</b>
<b>LOW DAMAGE:</b>	<b>OFF</b>
<b>HEALTH RECOVERY:</b>	<b>OFF</b>

**EXIT**



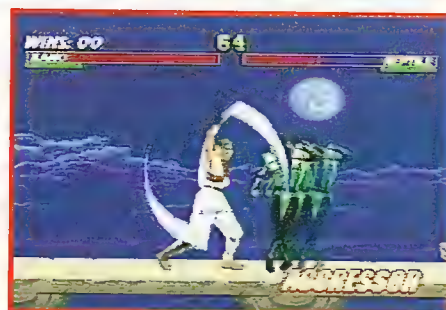
## Mano de santo



R. DREAMER



**En la pantalla de selección es posible elegir a estos cuatro personajes pertenecientes a la primera y la segunda entrega de MORTAL KOMBAT. Si queréis saber como activarlos echad un vistazo a la sección de trucos.**

[illegible]



 ELECTRONIC ARTS®



# ¡DETÉN LA GUERRA ANTES DE QUE ESTALLE!



## SOVIET STRIKE™

ARCADE

<http://www.strike-net.com>

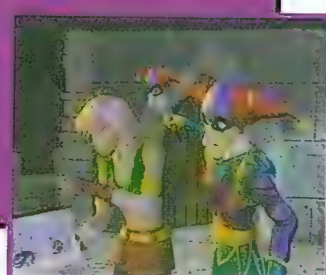
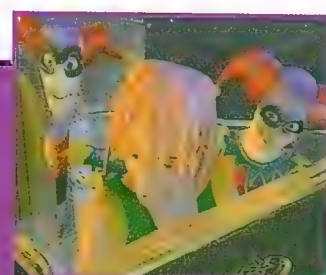


Editor y distribuidor: **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade, Rufino González 23 bis, Planta 1.ª Local 2, 28037 Madrid, Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65  
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



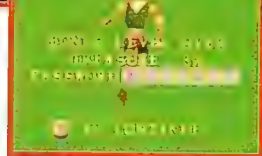


Crystal Dynamics es una de esas compañías que, no se sabe bien por qué, no consigue dotarle del carisma necesario a sus producciones. Dejando de lado que éstos sean buenos o malos, lo cierto es que hasta ahora la mayoría de sus títulos han pasado sin pena ni gloria por el mundo del videojuego. Con PANDEMONIUM, esperemos, puede que se ponga fin de una vez por todas a este «maleficio».



### Niveles de Bonus

Estos niveles son una muestra de originalidad y, sobre todo, extravagancia.



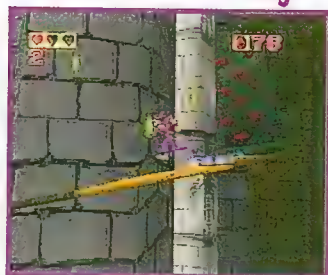
Con PANDEMONIUM, sinceramente, nos asalta la duda. No podemos discutir que este juego es una virguería a nivel técnico. Tampoco que la calidad de los escenarios, quitando algunos fondos bastante horribles, es muy elevada. Os podemos asegurar que la *intro*, aunque

corta, es de un realismo indescriptible (dentro de la propia fantasía que representa), al igual que las músicas y las animaciones, cuya calidad, dentro de unos límites, es bastante palpable. Con todo esto nos preguntamos por qué, a pesar de contar con dieciocho niveles de juego y dos de *bonus*, este juego no acaba de engancharnos. La respuesta a esto puede radi-

### Skull Fortress



### Hollow Stairway



### Dungeon Tower



### Lost Caves





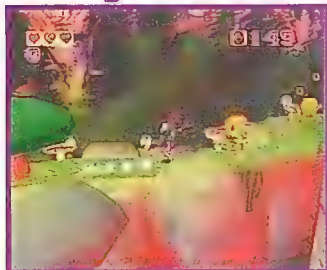
# PLAYSTATION



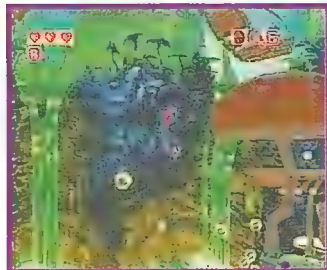
## a fondo

PLATAFORMAS 3D

Fungus Grotto



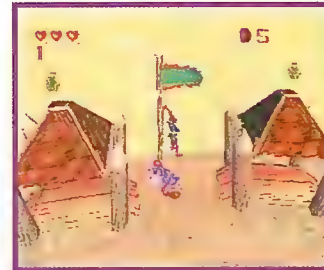
Acid Pools



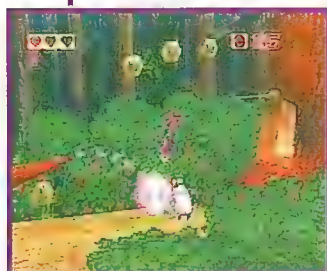
Burning Desert



Branky Wastes



Spider Forest



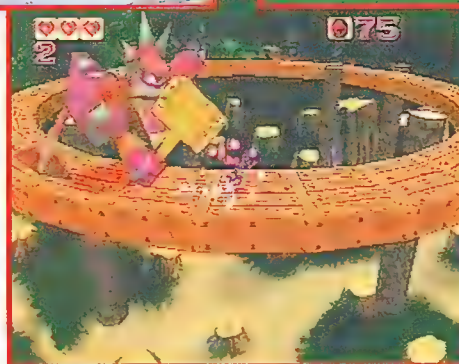
Canopy Village



Soldier Barracks



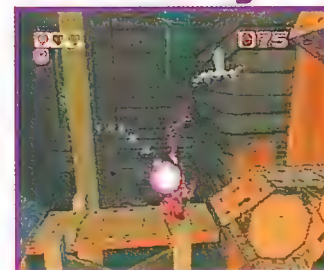
FINAL



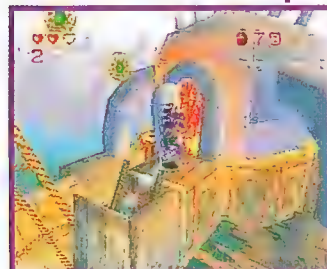
BOSSSES

Los tres enemigos finales a los que nos enfrentaremos no son suficientes para cumplir en este apartado.

Honcho's Logmill



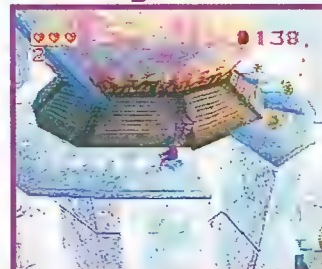
Honcho's Airship



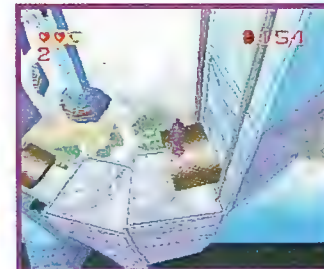
Dragon Skyfort



Floating Mainfield

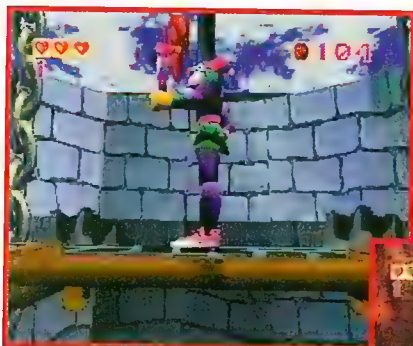
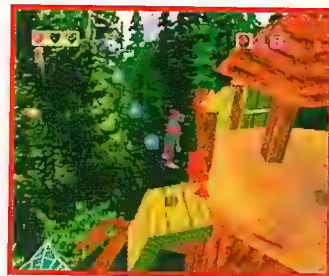


Cloud Citadel



# PAN PARA HOY...





La calidad de los gráficos es de lo más destacado del juego. No podemos decir lo mismo de los fondos.



car en la excesiva «linealidad» del juego, y eso a pesar de contar con un entorno tridimensional bastante logrado. En pocas palabras, si cogemos el más clásico de los juegos de plataformas lineales y le cambiamos sus gráficos planos por unos mucho más espectaculares en 3D... ¿qué nos queda? Está claro que este **PANDEMONIUM**. Nuestra reflexión final vendrá a demostrarnos que, de cualquier modo, **PANDEMONIUM** es un buen juego. En él encontraréis las importan-

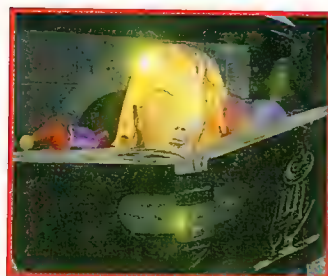
### Efreet Cavern



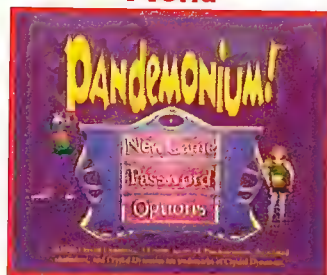
tes limitaciones que os hemos comentado, aunque por el contrario hallaréis virtudes ya mentadas en este texto, como sus espectaculares gráficos (extraordinarios en algunas ocasiones). En fin, si os gustan este tipo de juegos y además os interesan las complicaciones, un título como **CRASH BANDICOT** puede que te guste más. Eso sí, si no quieres liarle la vida, este **PANDEMONIUM** de Crystal Dynamics te vendrá al pelo.

J. C. MAYERICK

### Frozen Cavern



### Menú



### Seleccionar Nivel



### Opciones



CRYSTAL DYNAMICS	3
DEVELOPERS	3
MEGAS	30 ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	18 + 2 BONUS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	51
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

**GRAFICOS**

92

**MUSICA**

90

**SONIDO FX**

90

**JUGABILIDAD**

86

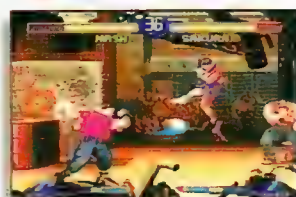
**GLOBAL**

88



zólo  
loz más fuerdes  
zobdeviven

TAPSA/



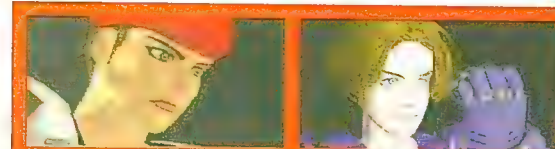
+ LOS 8 DE SIEMPRE

**Nintendo**

Nintendo España, S.A.  
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

 ¡El Club Nintendo responde! para cualquier consulta o información que quieras sobre estos productos de Nintendo España, llama al (91) 319 22 44

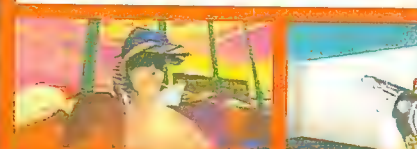




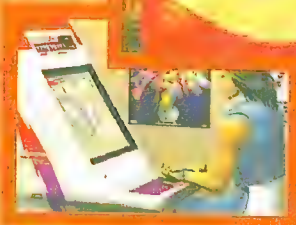
# VIBORAS



Con un nombre un tanto extraño si tenemos en cuenta que la traducción de **FIGHTING VIPERS** a castellano sería «culebras luchadoras», **AM2** buscó un nuevo éxito en el campo de los *beat'em-up*, cogiendo la jugabilidad de **VIR TUA FIGHTER** y añadiendo algunos detalles innovadores. Las diferencias con el V. F. de **AM2** no son pocas. En primer lugar los personajes tienen una pinta completamente futurista, y algunos de ellos enfundados en armaduras o rodando sobre patines. Aparte de las diferencias puramente estéticas, en el juego abundan novedades. En



# SIN VE



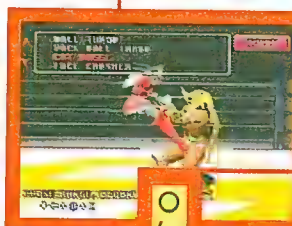
TRAS LAS SAGA VIRTUA FIGHTER

POR FIN LLEGA A SATURN LA

CONVERSION DEL ULTIMO

GRAN BEAT'EM-UP DE AM2.

primer lugar, al realizar algunos golpes, y siempre bajo libre criterio del programa, se repetirán algunos golpes en pleno combate. Esta repetición se realiza tres veces seguidas y con distintos planos de cámara, otorgando un mayor dinamismo a la acción. Los escenarios influirán en el desarrollo del juego, ya que en todos los decorados podremos realizar algo similar al *Pit Fatalitie* de



LA MEJOR MANERA DE DOMINAR LOS CONTROLES ES UTILIZAR LA OPCIÓN TRAINING DE ESTE JUEGO, AHÍ PODRÁS APRENDERLO TODO.

ENTRENAMIENTO



**MORTAL KOMBAT**, pero en esta ocasión contra los muros o vallas presentes en el juego, por lo que podremos estrellar, lanzar al vacío o incluso empalar a nuestros enemigos. Los que quieran encontrar en **FIGHTING VIPERS** un juego completo dispondrán de infinidad de golpes y llaves, más de 30 por personaje. Hasta aquí las excelencias de la máquina, pero, ¿qué secretos esconde la versión para **Saturn**? Empezando por la calidad gráfica,



# SATURN

## a fondo



● BEAT 'EM - UP ●

AM2, ha respetado en lo posible el original, sin llegar a los límites de VF2. El control de los personajes es idéntico a la recreativa, pero por desgracia la dificultad no lo es, y es ahí donde está el problema. Incluso en el nivel *Very Hard* es muy fácil terminar con todos los enemigos, por lo que os recomiendo para jugar con amigos más que a solas.

Aparte de los consabidos modos *Arca* y *Versus*, podremos realizar un *Group Battle* contra nuestro más odiado amigo. Pero lo que sin duda en-

PLAYBACK

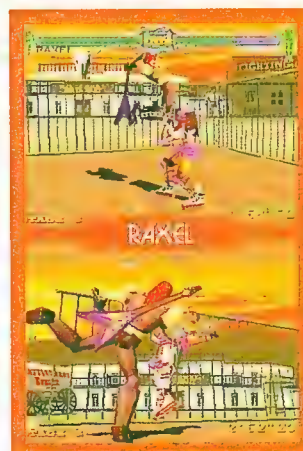
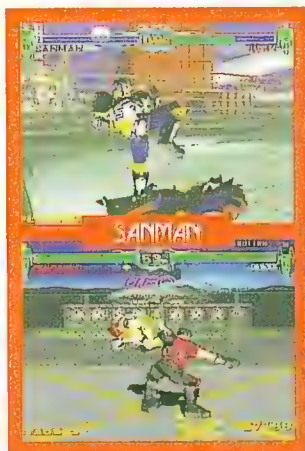


EXHIBITION MATCH

00/00/00 00:00	GRACE VS JANE
00/00/00 00:00	JANE VS TOKIO
00/00/00 00:00	RAHEL VS BAHN
00/00/00 00:00	TOKIO VS JANE
00/00/00 00:00	SANMAN VS TOKIO
00/00/00 00:00	JANE VS SANMAN
00/00/00 00:00	CANDY VS GRACE

EN ESTA OPCION  
PODREIS QUEDAR EN  
RIDICULO  
REPRODUCIENDO  
VUESTROS COMBATES.

EN FIGHTING VIPERS LOS GOLPES QUE PUEDEN REALIZAR LOS LUCHADORES CAMBIAN DEPENDIENDO DEL LUGAR EN QUE NOS ENCONTREMOS DEL ESCENARIO. POR EJEMPLO LOS GOLPES CONTRA VALLAS Y MUROS.



A PESAR DE CONTAR CON MAS DE 30 GOLPES POR PERSONAJE, EL CONTROL DE ESTOS ES MUY SENCILLO E INTUITIVO, DE MANERA QUE HASTA LOS INUTILES COMO DE LUCAR PODRAN REALIZAR LOS MAS INVEROSIMILES COMBOS.



CADA VEZ QUE TERMINEIS EL JUEGO, UNA NUEVA OPCION SE AÑADIRA AL SEGUNDO MENU DE OPTIONS. AL MISMO TIEMPO DISFRUTAREMOS DE NUEVAS Y BONITAS PANTALLAS DE CADA LUCHADOR EN EL PORTRAIT.



DE TODOS LOS PERSONAJES LAS CHICAS SON LAS MAS VELOCES Y AGILES. PARA DISFRUTAR DE TODO SU POTENCIAL ENERGETICO SERA NECESARIO QUE SE QUITEN ALGUNAS PIEZAS DE ROPA, AHI ESTA SU SECRETO.



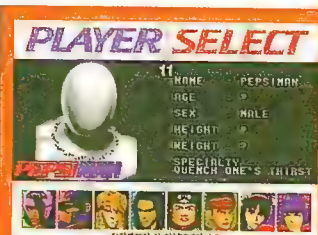


KUMACHAN, MAHLER Y B. P. SON LOS PERSONAJES OCULTOS QUE ENCONTRARAS EN ESTE JUEGO, CADA UNO CON SUS HABILIDADES. NO TE DEJES ENGAÑAR POR SU ASPECTO, PORQUE HASTA UN OSO DE TRES METROS ES VELOZ.

### PERSONAJES OCULTOS



AL IGUAL QUE OCURRIA EN LA VERSION QUE HABITA EN LOS SALONES DE JUEGO, EL NOMBRE DE HONEY HA SIDO SUSTITUIDO POR EL DE CANDY Y TODOS LOS MOTIVOS PUBLICITARIOS DE PEPSI, HAN DESAPARECIDO DEL LA VERSION EUROPEA, Y LO QUE ES PEOR, TAMBIEN EL ENTRENABLE Y ESPECTACULAR PEPSIMAN, UNO DE LOS MEJORES LUCHADORES.



### JAPON VS EUROPA



cantará a los jugadores más detallistas son las opciones «de relleno» que se han incluido en esta versión, como la de *Training*, en la que podremos ejecutar todos los golpes de cada personaje, o la opción de *Playback*, que nos permitirá, si tenemos libre la *Ram* suficiente, grabar todos los combates para poder disfrutar de cada uno de nuestros golpes. A pesar de la facilidad con que os acabaréis el juego, **FIGHTING VIPERS** guarda muchos secretos para los que se lo terminen varias veces, desde las típicas opciones extra,

pasando por los personajes ocultos hasta otras cosas menos atípicas. Por ejemplo, cada vez que nos terminemos el juego con algún personaje,

podremos acceder a una opción llamada *Portrait*, donde podremos visionar cada una de las pantallas de los finales que presenciemos. Para los que tengan paciencia, el juego guarda sorpresas tan succulentas como luchar con los personajes en modo *Deformed*, desnudar a los personajes, etc. Una vez más, **AM2** cumple lo esperado con una conversión más que correcta, que conserva casi todos los elementos claves de la máquina, menos uno: su escasa y casi ridícula dificultad. Un *handicap* para los que no dispongan de un adversario humano a quien apalazar vía consola.

THE PUNISHER



SEGA	SEGA
MEGAS	16
JUGADORES	2
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	1
PASSWORDS	1
GRABAR PARTIDA	1

GRAFICOS	91
El juego cuenta con gráficos en 3D, lo que le da un toque más realista que a otros juegos de la época. Los personajes y el entorno están bien detallados, aunque a veces se notan algunos errores de renderizado.	

MUSICA	89
La música es bastante buena, con una variedad de temas que acompañan a las diferentes fases del juego. Aunque a veces se repiten algunos temas, en general cumple su función.	

SONIDO EX	88
El sonido es bastante bueno, con una variedad de efectos que acompañan a las diferentes fases del juego. Aunque a veces se repiten algunos efectos, en general cumple su función.	

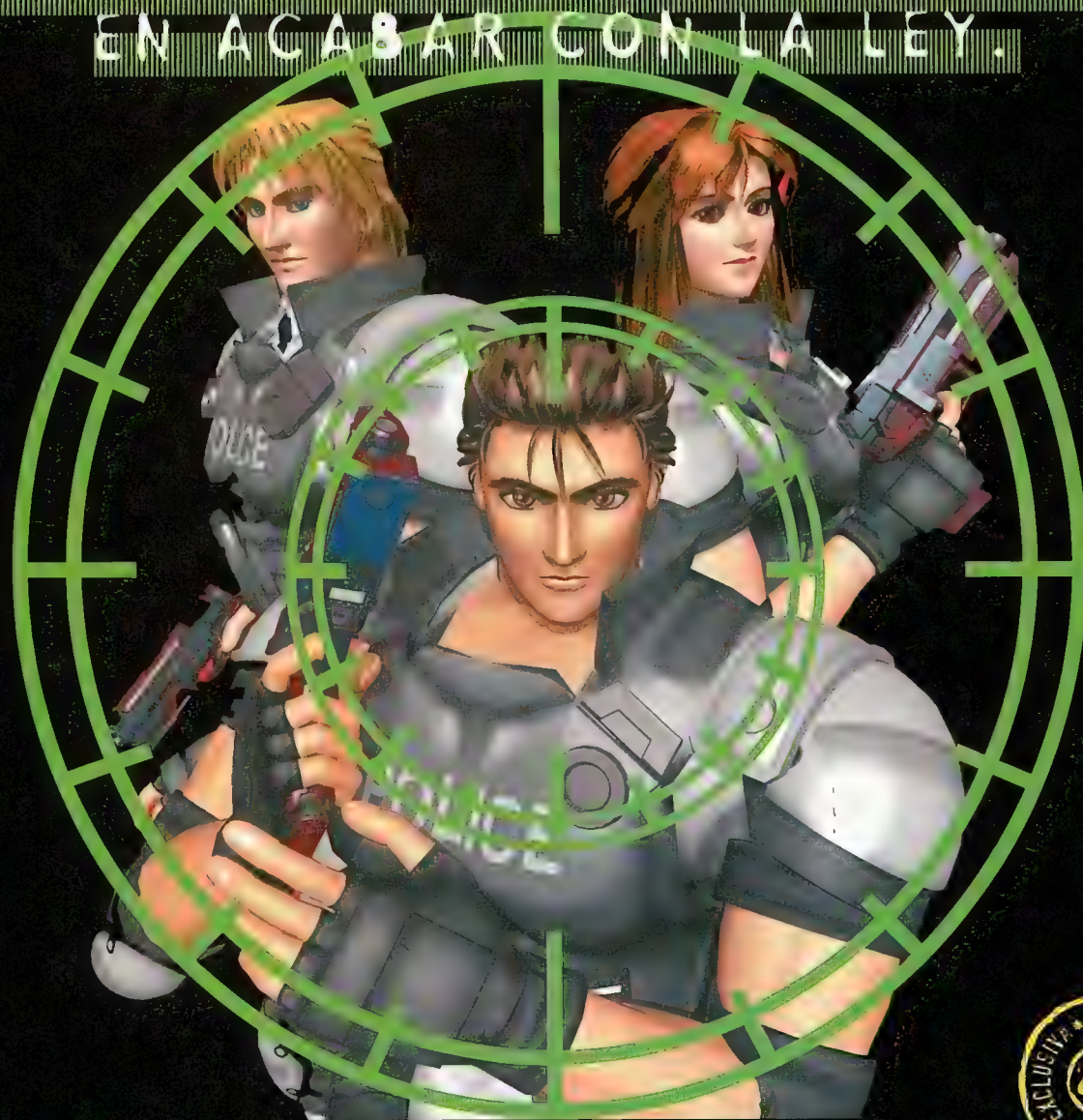
JUGABILIDAD	90
El juego es bastante divertido, con una variedad de personajes y movimientos que hacen que cada combate sea interesante. Aunque a veces se repiten algunos movimientos, en general cumple su función.	

90 GLOBAL	90
El juego es bastante bueno, con una variedad de personajes y movimientos que hacen que cada combate sea interesante. Aunque a veces se repiten algunos movimientos, en general cumple su función.	





ALGUIEN MUY PELIGROSO SOLO PIENSA  
EN ACABAR CON LA LEY.



LO MALO ES QUE LA  
LEY ERES TU.



  
**SEGA  
SATURN**  
PELIGROSAMENTE  
**REAL**

Llega Virtua Cop II. La acción trepidante y el subidón de adrenalina se multiplican por dos. Los mafiosos de la corporación EVL están más cabreados que nunca. Tendrás que enfrentarte a ellos en cualquier rincón de la ciudad, luchar en el interior de un transatlántico, perseguirles en coche o combatirles desde un helicóptero. Y para eso vas a necesitar refuerzos. Por suerte, además de a Rage y a Smarty, ahora tienes a Janet. Unidos vais a tener que acabar con los criminales más peligrosos. Antes de que ellos acaben con vosotros.

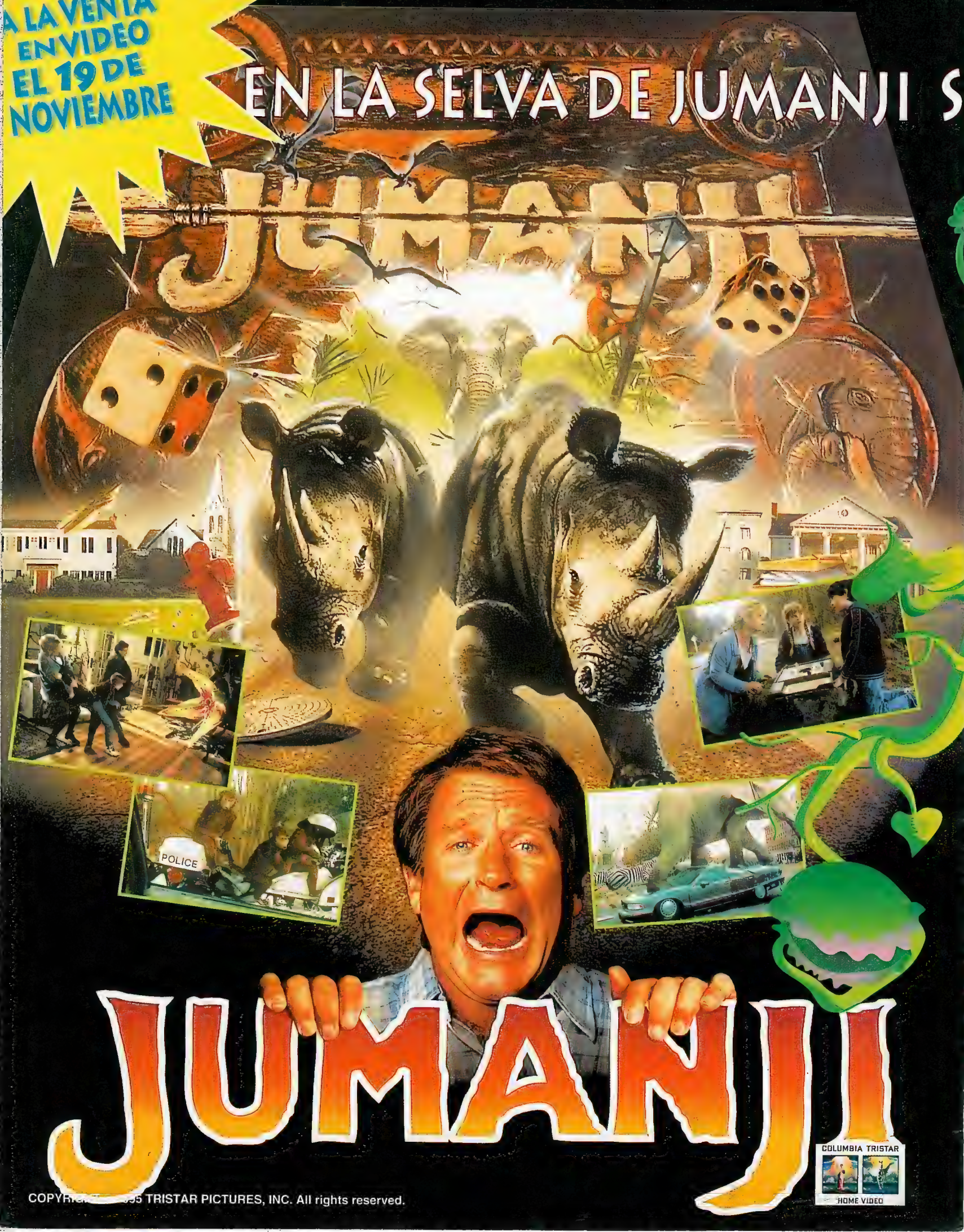
**SEGA** the  
GAME is NEVER  
Over.



A LA VENTA  
EN VIDEO  
EL 19 DE  
NOVIEMBRE

EN LA SELVA DE JUMANJI S

JUMANJI



COPYRIGHT © 1995 TRISTAR PICTURES, INC. All rights reserved.





E ESCONDEN

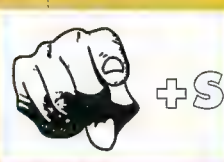
25 PLAYSTATION...

¡ATREVETE A BUSCARLAS!



J E R O G L I F I C O

ALL



**JUMANJI TE REGALA 25 PLAYSTATION.** CONSEGUIR UNA DE ELLAS ES UN POCO AVENTURERO. TIENES QUE DESCIFRAR ESTE JEROGLÍFICO Y ENVIARNOS LA FRASE RESPUESTA CON TUS DATOS PERSONALES ANTES DEL 15 DE DICIEMBRE A: EDICIONES REUNIDAS, REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O DONNELL 12, 28009 MADRID, INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE: **JUMANJI**. LOS RESULTADOS SE PUBLICARAN EN EL NUMERO DE ENERO DE SUPERJUEGOS.



NOMBRE .....  
APELLIDOS .....  
DIRECCION ..... POBLACION .....  
CP.....PROVINCIA.....TELFNO.....  
RESPUESTA.....



# EL SUMO



Intro



La saga de lucha por excelencia regresa a la consola de sus amores casi un lustro después del legendario STREET FIGHTER II y sus revolucionarios 16 megas. Dispuesta a hacer historia de nuevo, **Capcom** ha conseguido lo que parecía a todas luces imposible: condensar todos los gráficos, el sonido, las opciones y la jugabilidad del último episodio de la saga, **STREET FIGHTER ALPHA II**, en un cartucho de **SNES** de 32 megas. Y no hablamos de una conversión perrerilla de esas que circulan por ahí... ¡Es la recrea-

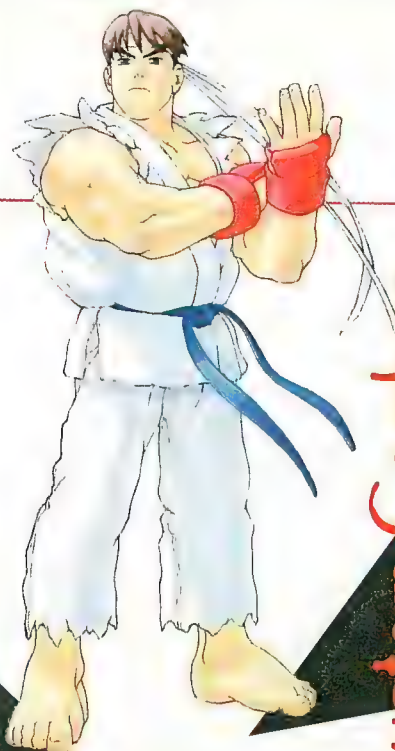
Aquellos que pensaban que los 16 bits estaban acabados no contaban desde luego con **Nintendo** y **Capcom**. Y mucho menos con la conversión a **Super Nintendo** del explosivo **ALPHA 2**. Super Combos, Custom Combos, 18 luchadores y 32 megas de pura adicción cien por cien **Coin-Op**.



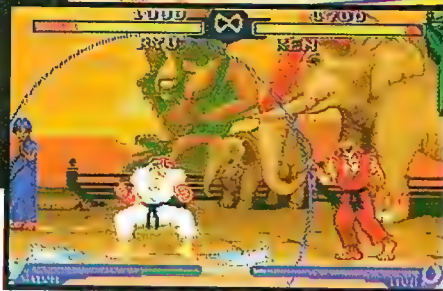
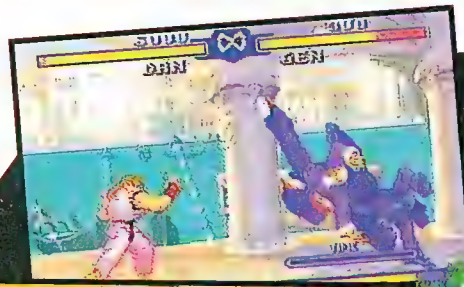
# SUPER NINTENDO

## a fondo

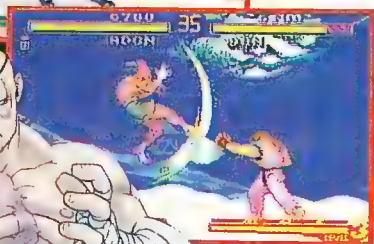
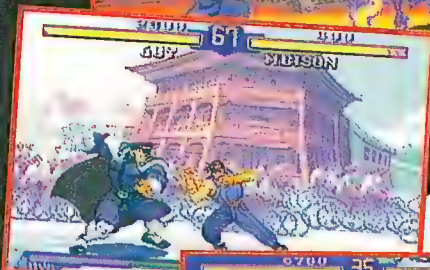
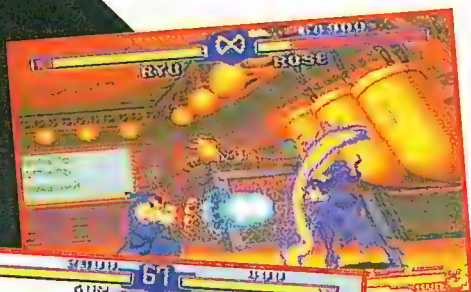
BEAT 'EM-UP



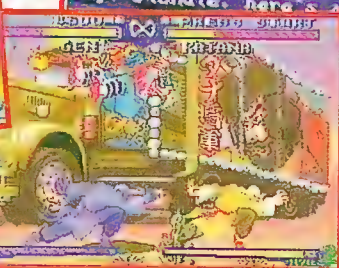
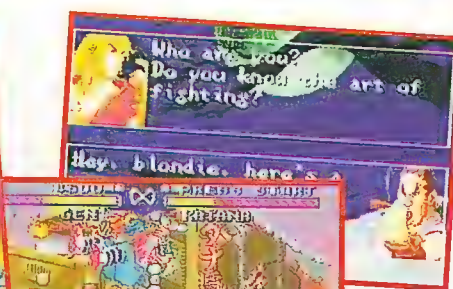
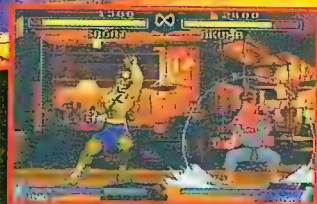
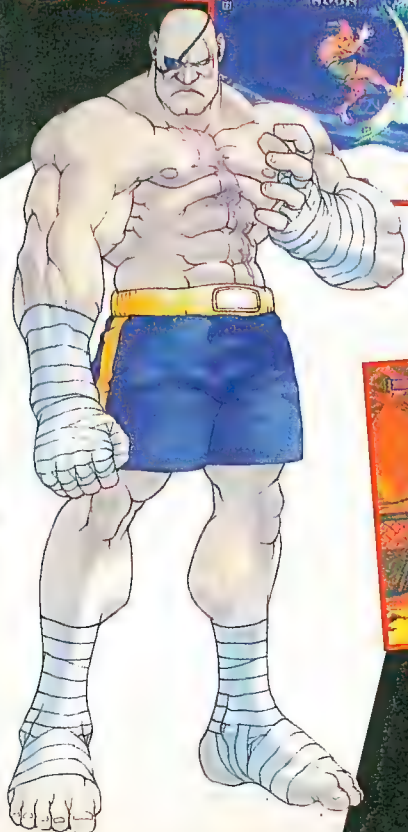
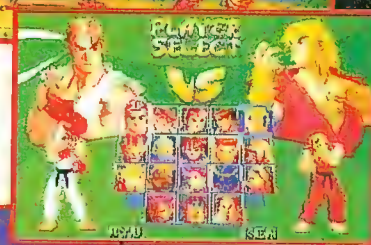
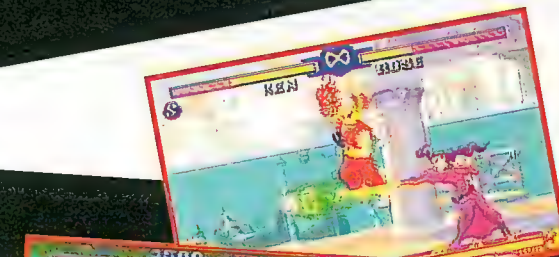
Custom Combos



Una de las principales innovaciones de ALPHA 2 son los *custom combos*, que permiten crear tus propias secuencias de golpes y magias especiales.



tiva pura y dura! No falta ni una llave, ni un golpe, ni una melodía, nada. Por supuesto, **Capcom** no puede hacer milagros (aunque han estado muy cerca de conseguir uno), y la conversión ha perdido por el camino algunos *frames* de animación con respecto a la máquina original, tanto en los escenarios como en los luchadores, pero se perdona si a cambio podemos disfrutar en nuestra **Super Nintendo** de toda la jugabilidad y las opciones de la máquina. Comparada con la placa *beta* que nos suministró **Nintendo España** el mes pasado, la versión definitiva de **ALPHA 2** ha sufrido importantes mejoras, sobre todo en lo referente a los gráficos de los personajes, sin duda, los mejores que han visto un **SF II** de **SNES**. El escenario de Rolento (el del ascensor con el anuncio de **Fujitsu**) tiene ahora por fin el *scroll* vertical de la recreativa y la música ha mejorado ostensiblemente (adiós a la trompetilla de Don Nicanor que amenizaba la *intro*). Eso sí, sigue necesitando un par de segundos antes de cada combate para descompri-



SUPERJUEGOS





## STREET FIGHTER ALPHA 2

### STREET FIGHTER II

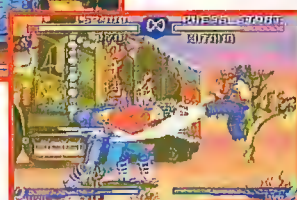
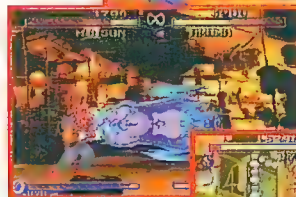
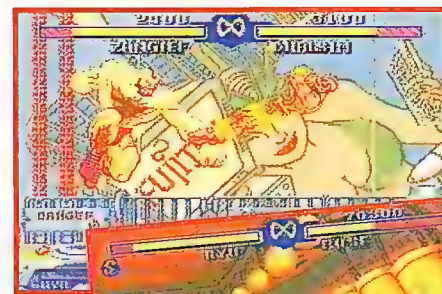
1992



### STREET FIGHTER II

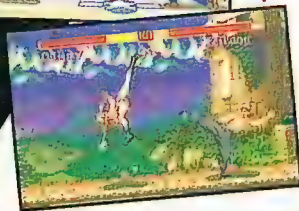
TURBO

1993



## SUPER STREET FIGHTER II

1994



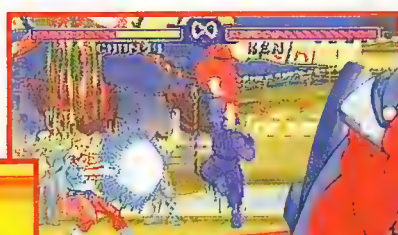
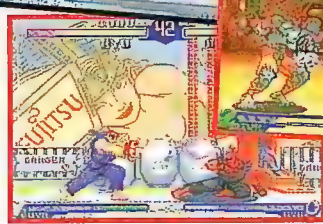
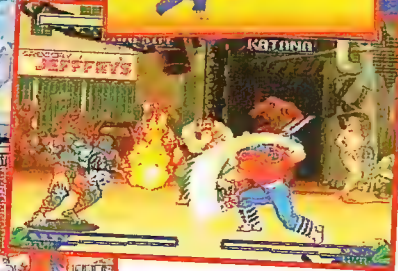
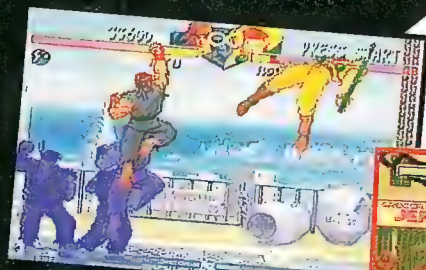
mir la melodía de cada escenario. Para aquellos que no hayan tenido la fortuna de jugar con el primer ALPHA (ni en su versión recreativa ni en las posteriores adaptaciones a *PlayStation* y *Saturn*), es necesario aclarar que toda la saga ALPHA está situada cronológicamente antes de STREET FIGHTER II, por ello el juvenil aspecto de Ryu y Ken. A éstos les acompañan otros 16 luchadores más, cinco más que en el anterior STREET FIGHTER ALPHA. Todos ellos forman un particular Crossover en el que podemos encontrar personajes de STREET FIGHTER (Adon,

Gen, Birdie, Ryu, Ken y Sagat), STREET FIGHTER II (Chun-Li, Dhalsim, Zangief y Bison), SUPER STREET FIGHTER TURBO (Akuma) y FINAL FIGHT (Guy, Rolento y Katana, llamado Sodom en la versión japonesa). Rose, Nash y Dan vienen del primer ALPHA, por lo que Sakura es la única novata en un universo de experimentados luchadores, al que hay que añadir además cinco personajes secretos. Por ahora a la única que podemos encontrar es a la versión Super Turbo de Chun-Li, pero no desfalleceremos hasta encontrar a Shin Gouki, Evil Ryu y los otros. Y por si todo este arsenal de luchadores no fueran suficiente para llamar la atención de los usuarios de *Super Nin-*



¿Y evil ryu?

En el final del juego se deja la puerta abierta a la posibilidad de seleccionar a Evil Ryu. ¿Podremos seleccionarlo junto a Shin Gouki?





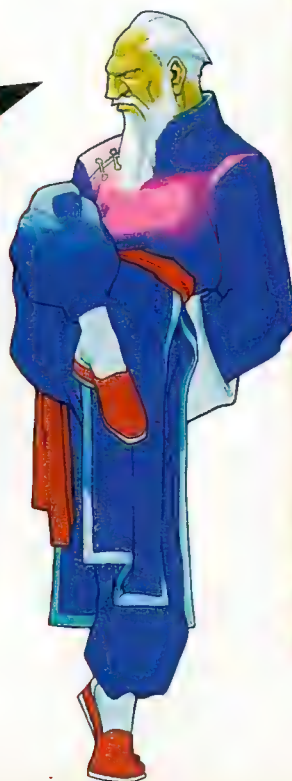
# Super Combos

Los usuarios de SNES van a poder disfrutar al fin de la piedra angular de la saga ALPHA: los Super Combos.

tendo, ALPHA 2 pone además a su disposición los fulminantes *Super Combos*, los nuevos *Custom Combos* (con los que podrás crear tus propias series de llaves y magias), los *Alpha Counters* y el más demoledor golpe de todo el universo STREET FIGHTER: el *Raging Demon*. Las tres técnicas dependen de una pequeña barra de energía, dividida en tres niveles y situada en los bajos de la pantalla, que se irá rellenando a medida que ejecutemos golpes y magias especiales. Cuanto más repleta esté la barra en el momento de ejecutar la técnica, más demoledora y espectacular será. Todo un arsenal de estilos de combate que barren con todo lo visto en los anteriores episodios de SF, y que al añadirse unos gráficos sensacio-

nales y la jugabilidad propia de una recreativa dan como resultado el mejor STREET FIGHTER de cuantos han aparecido en la consola de Nintendo. Quizá sus luchadores no sean tan grandes ni estén tan bien animados como los de las versiones para 32 bits, pero os podemos asegurar que no se puede hacer un juego de lucha mejor en un sistema de 16 bits. Capcom le ha brindado a la consola de Nintendo una oportunidad de oro de codearse sin ningún tipo de complejos con otros sistemas más potentes como Saturn o PlayStation, con uno de los más completos, divertidos y jugables títulos de cuantos han aparecido en SNES. Absolutamente recomendable e infinitamente superior a todo lo que hayas visto jamás en beat'em-up para esta consola, los 32 megas de STREET FIGHTER ALPHA 2 valen su peso en oro.

NEMESIS & DOC



STREET FIGHTER  
ALPHA 2

PRESS START BUTTON

CAPCOM CO., LTD. 1996  
CAPCOM U.S.A., INC. 1996  
ALL RIGHTS RESERVED.

VEGAS	1
JUGADORES	2
VIDAS	1
FASES	3
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	1
GRABAR PARTIDA	1

GRAFICOS

95

MUSICA

91

SONIDO EX

92

JUGABILIDAD

95

95 GLOBAL

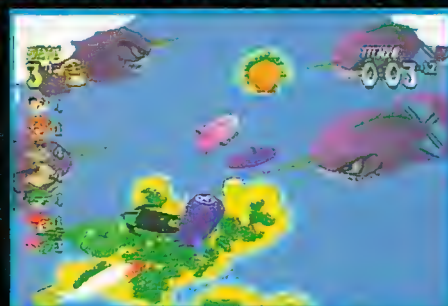




# UNA B

Los juegos con coches diminutos siempre han gozado del beneplácito de la afición. Títulos de la talla de SKIDMARKS o el consagrado MICROMACHINES han sido un seguro de vida contra el aburrimiento. Por eso Mindscape, contando con algunos miembros de los padres de MICROMACHINES 2, ha apostado por SUPERSONIC RACERS, un fuera de serie tan divertido como pequeño.

**E**l nombre de este juego es el mejor apelativo para lo que te vas a encontrar en cuanto conectes tu consola, algo supersónico. Una auténtica avalancha de acontecimientos que requieren de toda tu atención para no perder la carrera que lleva a la gloria, a lo más alto del podio. Porque, como viene siendo habitual en este tipo de juegos, todo se sale un poco de madre y el resultado final es impredecible, lo que resulta esencial para captar nuestra atención en todo momento. MICROMACHINES es, sin ninguna duda, la gran referencia. Sobre todo las versiones para *Mega Drive*, que consiguieron levantar polvo y astillas de los mandos. La similitud entre este grandísimo título y SUPERSONIC RACERS es evidente, no en vano, algunos miembros responsables de la creación de MICROMACHINES 2 para los 16 bits de Sega han estado involucrados en el desarrollo de su sustituto en *PlayStation*. Salvando las diferencias técnicas entre ambas consolas, encontramos una auténtica maravilla. Las rotaciones en 3D con profundidad y desniveles a lo largo de los circuitos, el inmejorable aspecto de los edificios y demás construcciones conforman un apartado gráfico de



## G R A N D P R I X



## M U L T I T A P





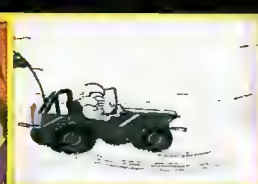
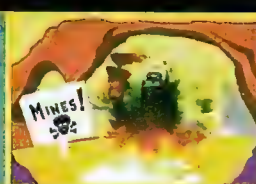
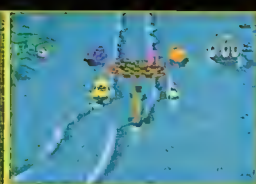
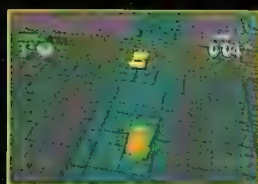
# PLAYSTATION



## a fondo

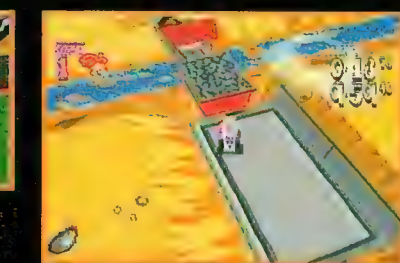
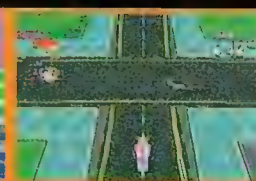
CONDUCCION

# ARBARA CARRERA



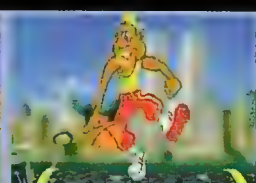
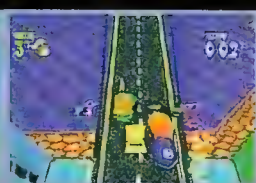
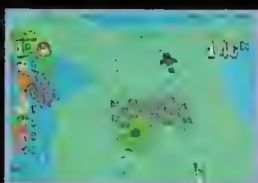
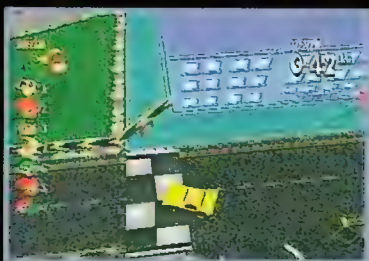
## BLASTEM

Su vehículo alcanza grandes velocidades pero su escaso agarre os puede poner en aprietos en las curvas.



## VAROUKA

Su corta edad no le impide manejar el vehículo como una auténtica piloto profesional.



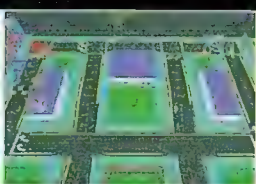
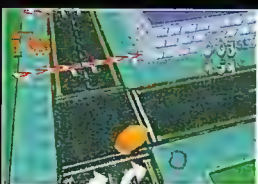
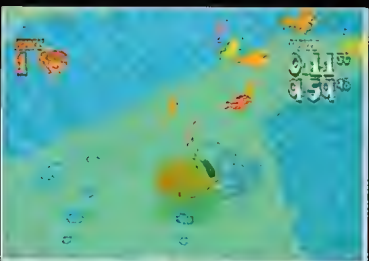
## DUNKUM

Las calles de Nueva York han sido una buena escuela para este taxista venido a más.



## JOHNNY

Después de un estrepitoso fracaso como Go-go en las playas de la Costa Brava ha preferido cambiar de aires.



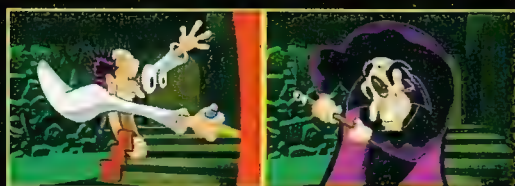
## LUCY

La intrépida reportera de Tele Peich, combina su ajetreada vida de estrella con las carreras.



# SUPERSONIC RACERS

PLAYSTATION  
a fondo



DR. DIABOLIC



SLOTH Y MARTA



OSWALD



CIRCUITOS SECRETOS



inmejorable calidad. Los programadores no han podido olvidar una de las características que mayor éxito tuvieron entre el público, la posibilidad de participar hasta ocho jugadores, en este caso en una sola consola o con cable link siempre pensando en favorecer las relaciones sociales, un tema bastante controvertido en el mundo de las consolas. El único apartado que no convence del todo es el musical debido a que pecan de lentitud en un juego en el que la velocidad prima por encima de todo. **SUPERSONIC RACERS**, gracias al abanico de posibilidades, disfrutará de una larga vida en *PlayStation*.

R. DREAMER



INDICAR VE	
SUPERSONIC	
MEGAS	10000
JUGADORES	10
VIDAS	1
FASES	100
CONTINUACIONES	100
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

## GRAFICOS

El contenido de los gráficos es muy bueno y se puede decir que el juego tiene un nivel de calidad que no se veía en otros juegos de este tipo.

90

## MUSICA

La música es muy buena y se puede decir que el juego tiene un nivel de calidad que no se veía en otros juegos de este tipo.

83

## SONIDO EX

El sonido es muy bueno y se puede decir que el juego tiene un nivel de calidad que no se veía en otros juegos de este tipo.

88

## JUGABILIDAD

El contenido de los gráficos es muy bueno y se puede decir que el juego tiene un nivel de calidad que no se veía en otros juegos de este tipo.

90

89

## GLOBAL

El juego es muy bueno y se puede decir que el juego tiene un nivel de calidad que no se veía en otros juegos de este tipo.

El elevado número de gráficos y la perfecta compatibilidad con los periféricos hacen de este juego un título muy interesante.



INTERACTIVE  
STUDIOS LIMITED



# TU QUE MIRAS CARAPICO



- Un reparto de más de 30 caracteres, completamente creados en 3D, todos con diferente personalidad y actitud que les da un estilo de ataque diferente (tanto físico como verbal)
- Ocho mundos isométricos y virtuales generados en 3D
- Uno o dos jugadores, en acción simultánea. Puedes competir o colaborar con un amigo.
- Juego no lineal. Durante el juego las decisiones que vas tomando, hace que la historia tenga diferentes finales.
- Aproximadamente 16 diferentes localizaciones de 8 mundos virtuales, cada uno con seis personajes para quitar de en medio.



PC CD-ROM



BMG  
INTERACTIVE

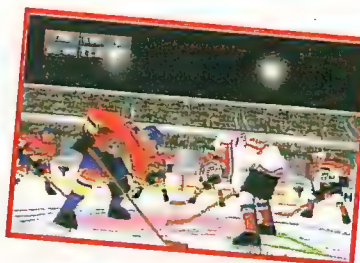




# HIELO

sobre hojuelas

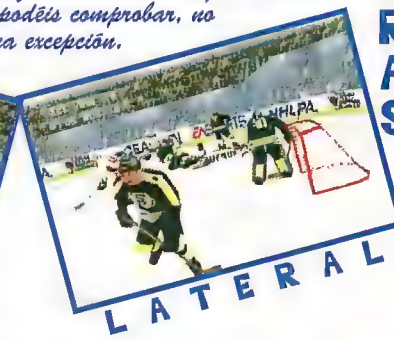
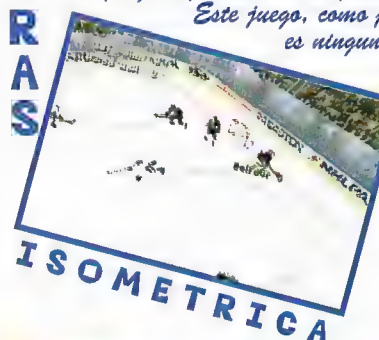
La gran calidad gráfica, en un entorno poligonal, se une a un variado menú de opciones para lograr uno de los mejores juegos deportivos de la compañía Electronic Arts para 32 bits.



**E**lectronic Arts ha tenido en la saga NHL uno de sus pilares deportivos dentro de las consolas de 16 bits. Con un año de retraso con respecto al lanzamiento de las nuevas consolas, esta numerosa dinastía da el salto hasta los nuevos soportes. Sin embargo, no es el primer compacto de la compañía norteamericana sobre las pistas de hielo, ya que NHL HOCKEY'94 fue objeto de una versión para el casi olvidado *Mega CD*. Mientras que el mencionado título se limitaba a maquillar, fundamentalmente con efectos de sonido, los cartuchos de *Super Nintendo* y *Mega Drive*, en esta oca-



La  
variedad de vistas y  
perspectivas es un axioma en cualquier  
juego deportivo de las plataformas de última generación.  
Este juego, como podéis comprobar, no  
es ninguna excepción.



Stat Name	Value	Percentage
Saves	4	100%
Saves	100%	100%
Simulations Per Second	10.7	100%
Saves	100%	100%
FF. Number	0.57	100%
FF. Number	100%	100%
FF. Number	100%	100%
FF. Number	100%	100%
FF. Number	100%	100%
Breakdown	100%	100%





# SATURN-PLAYSTATION

## a fondo

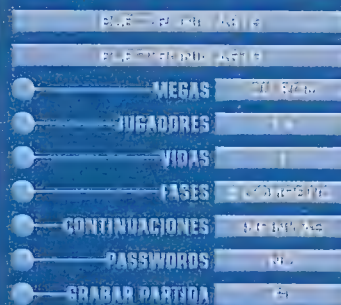
DEPORTIVO



sión el resultado es muy distinto. Para empezar se utilizan gráficos poligonales tanto para representar a los jugadores como a todo el escenario que rodea las canchas de juego. Por su parte el público ha sido reflejado mediante texturas, siendo la primera vez que se las ha dotado de movimiento. Las cámaras permiten obtener tres perspectivas laterales, tres reales, dos isométricas y una desde el casco del jugador controlado. Con esta última se consiguen imágenes impresionantes, aunque es prácticamente imposible poder participar en el juego de una forma activa. Los suaves desplazamientos, tanto de los jugado-

res como de la imagen, y el sencillo, pero a la vez variado, control del juego dotan a este programa de una gran jugabilidad. Otro aspecto rescatado de anteriores entregas son las luchas a puñetazo limpio, siendo esta la versión en la que se logra un mejor resultado. En las opciones no se han escatimado esfuerzos, siendo posible crear jugadores, participar en tandas de penaltis, e incluso observar la velocidad de los disparos realizados. Los aficionados al hockey sobre hielo pueden estar contentos, ya que la calidad de este programa es comparable a la del reciente NHL POWERPLAY '96.

CHIP & CE



### GRAFICOS

El magnifico resultado del entorno poligonal se completa con las texturas utilizadas para representar al hielo y al público.

92

### MUSICA

La música utilizada es de tipo electrónico, destacando por su calidad y variedad.

86

### SONIDO FX

Los efectos de sonido utilizados son de gran calidad, destacando por su variedad y realismo.

86

### JUGABILIDAD

El control del juego es muy sencillo, pero a la vez variado, lo que permite una gran jugabilidad. El juego incluye un editor de jugadores.

89

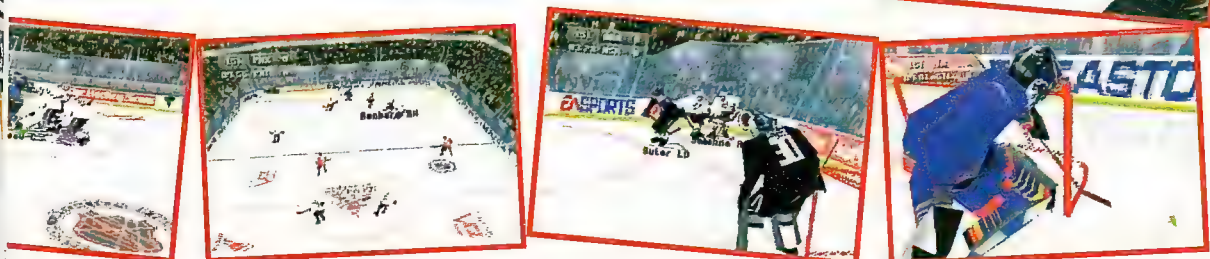
90

### GLOBAL

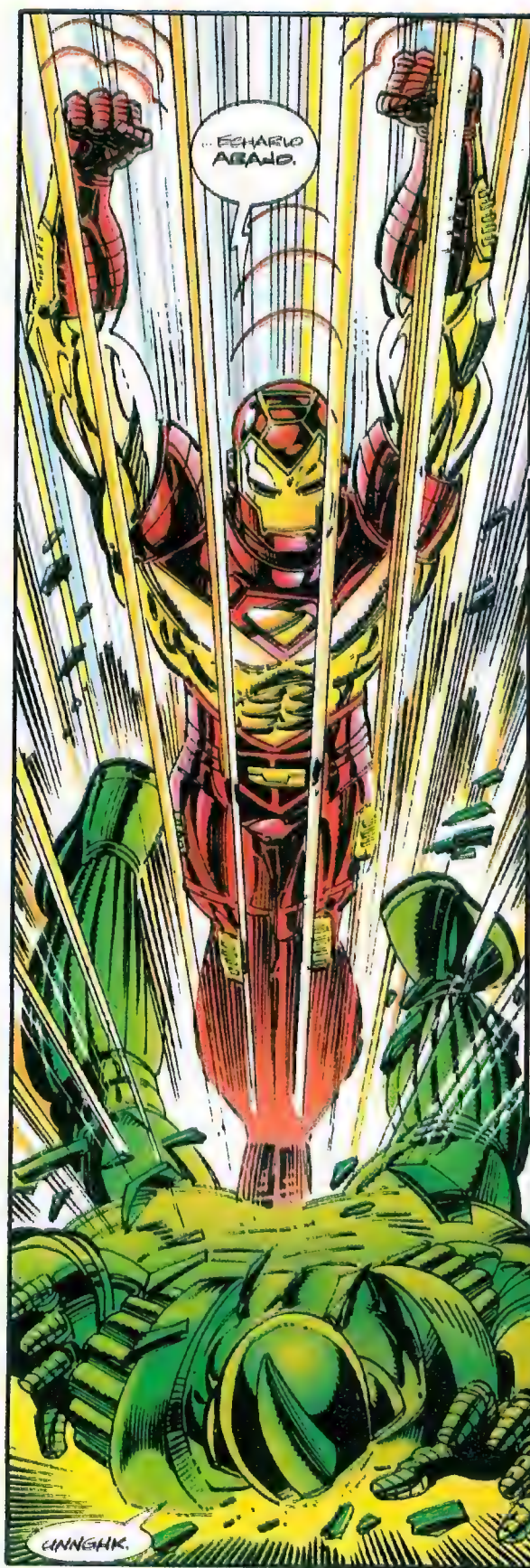
Aunque el juego ha sido desarrollado por una sola persona, la calidad es excelente.

El juego es muy divertido y fácil de jugar. La calidad de los gráficos y el sonido es excelente. El juego incluye un editor de jugadores.

El juego es muy divertido y fácil de jugar. La calidad de los gráficos y el sonido es excelente. El juego incluye un editor de jugadores.







Hay cosas que adquieren su verdadera dimensión cuando las practican dos. Eso es válido para este juego... pero una utopía para la vida sentimental de The Punisher.

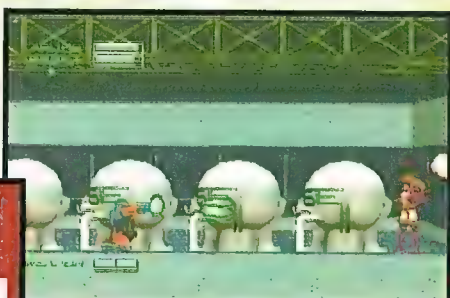


The Punisher, con un chaleco verde regalado por sus progenitores, recibe su merecido por torturar nuestros oídos con unas extrañas e impensables historias de amor.

## JUGADORES



Estos son sólo cuatro de los muchos jefes finales que encontraréis en este largo juego. La verdad es que son algo decepcionantes para un programa de 32 bits.



Sus patrones de ataque son bastante sencillos, y aunque su aspecto sufre algunas transformaciones, lo cierto es que The Punisher resulta mucho más terrorífico.

## JEFES



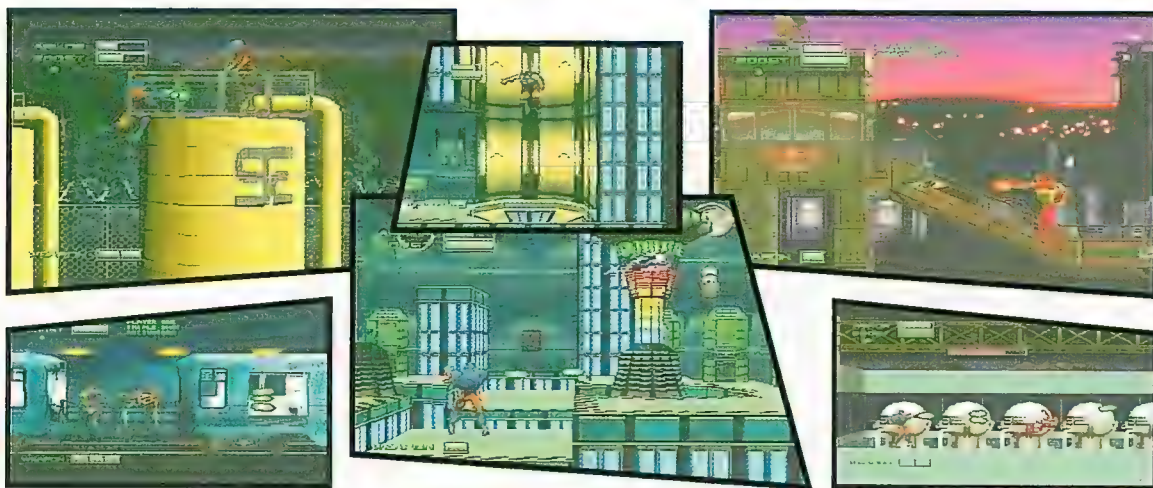
# IRONMAN & X-O MANOWAR IN HEAVY METAL



# SATURN-PLAYSTATION

## a fondo

● A R C A D E ●



**Un superhéroe suele ser suficiente para acabar con cualquier amenaza posible... pero, en esta ocasión, la cosa debe estar «muy malita» porque Iron Man y X-O Manowar se ven obligados a unir sus fuerzas.**

**I**RONMAN AND X-O MANOWAR IN HEAVY METAL de Acclaim es un arcade para Saturn y PlayStation protagonizado por dos carismáticos personajes del mundo del cómic pertenecientes a las editoriales Marvel y Valiant. Como juego rescata la mecánica más típica de los programas que sobre este género abundaban en los 16 bits. Por resumirlo de algún modo estas serían esas características: gran variedad escénica, múltiples nive-

les de desarrollo no siempre lineal, cientos de enemigos por fase, unas cuantas misiones que aumentan en complejidad de una manera notable y, por último, varios «bosses» repartidos entre las fases además del recurrente jefe de fin de nivel. Como principal aportación al género destacaríamos la renderización de los personajes, la utilización de rutinas gráficas interesantes y una excelente sensación de profundidad. En líneas generales, es un juego bastante entretenido y muy jugable, y sólo se le puede criticar el tema de los jefes finales, que pese a ser algo durillos, tienen unos patrones de ataque demasiado evidentes. Si a esto le añadimos su discreto diseño pues la cosa resulta aún más penosa. Lo que sí podemos considerar como un acierto de los programadores es el no haber incluido continuaciones infinitas, que le habrían restado a este programa todo interés.

DE LUCAR

# LA SOCIEDAD limitada



MEGAS	100.000.000
JUGADORES	2
VIDAS	1
FASES	10
CONTINUACIONES	10
PASSWORDS	10
GUARDAR PARTIDA	10

### GRAFICOS

El nivel de detalle es muy alto, los personajes y los escenarios están muy bien diseñados, el mundo del cómic se refleja en cada rincón.

83

### MUSICA

La música es muy buena, con una gran variedad de temas, la banda sonora es muy buena, con una gran variedad de temas.

90

### SONIDO EX

El sonido es muy bueno, con una gran variedad de efectos, la banda sonora es muy buena, con una gran variedad de temas.

84

### JUGABILIDAD

El juego es muy divertido, con una gran variedad de niveles, los personajes están muy bien diseñados, el mundo del cómic se refleja en cada rincón.

85

85

### GLOBAL

Resumen del juego, con una gran variedad de niveles, los personajes están muy bien diseñados, el mundo del cómic se refleja en cada rincón.

- + Si modo para dos jugadores
- Los jefes finales son un poco fáciles



# ANSIAS DE TRIUNFO



En su larga vida al volante, la familia Andretti ha quemado más gasolina que varias misiones espaciales juntas. Electronic Arts ha querido con ANDRETTI RACING darles un merecido homenaje.



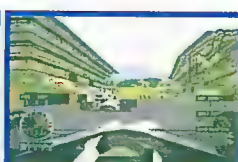
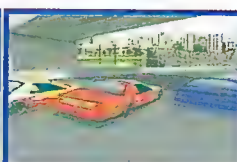
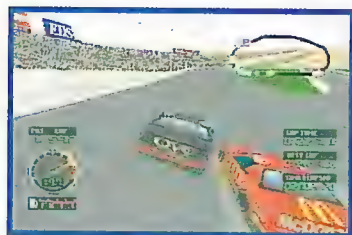
**S**i atendemos a la enorme lista de títulos relacionados con el mundo del motor, este género parece ser una veta prácticamente inagotable de éxitos para *PlayStation*. Antes de que **ANDRETTI RACING** tome la salida cuenta, por lo tanto, con una fuerte competencia, pero por suerte, también cuenta con las necesarias virtudes para mantener el tipo entre los grandes. Técnicamente es algo más que correcto: se mueve



## DOS JUGADORES



**EL MODO MAS DIVERTIDO Y DURADERO DE ESTE PROGRAMA. AL IGUAL QUE EN SEGA RALLY, TIENE COMPENSACION DE VELOCIDAD QUE HACE LAS CARRERAS MUCHO MAS COMPETIDAS.**





## TOMA 1



## TOMA 2



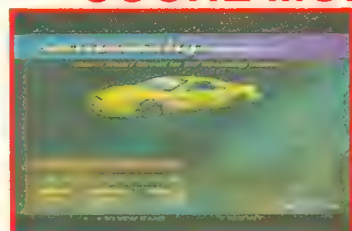
## TOMA 3



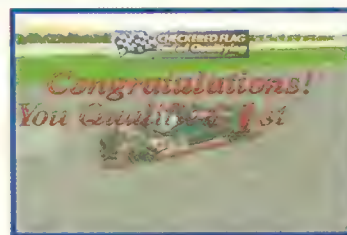
Como con *The Punisher*, la más lejana es la mejor.

le puede poner al trabajo de los grafistas de **ANDRETTI RACING**. En cuanto a jugabilidad, es un programa de coches sencillo de manejar, con circuitos realmente entretenidos y unos rivales con bastante «mala leche». El hecho de que la competición se desarrolle como si fuera la carrera de un piloto profesional a lo largo de su vida, con cambios de escudería, de prototipos, etc, dotan al programa de una vida casi infinita. En dos jugadores conserva todas las vir-

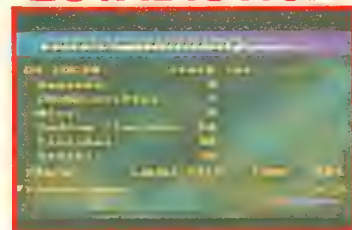
## COCHE MODO CARRERA



EN NUESTROS COMIENZOS SOLO PODREMOS ELEGIR EL MODELO DE COCHE DE ESTA ESCUDERIA. SI PROGRESAMOS, EN LA PROXIMA TEMPORADA TENDREMOS NUEVAS OFERTAS.

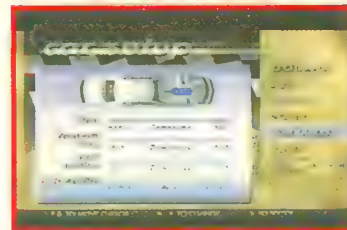


## ESTADISTICA



La carrera de De Lúcar sólo desputa en los videojuegos.

## PARTES



El coche, como *The Punisher*, también tiene sus partes.

tudes del modo individual pero se añade la emoción y los piques de un modo *versus*. Tanto en uno como en dos jugadores simultáneos la jugabilidad está más que asegurada.

Resumiendo, **ANDRETTI RACING**, sin alcanzar las cotas de calidad superlativa de los grandes del género, es un excelente juego de coches con personalidad y argumentos propios suficientes para estar entre los mejores programas de sus características.

DE LUCAR



MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	NO
FASES	86 CIRCUITOS
CONSERVACIONES	TEMPORAL
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

**GRAFICOS**  
90

**MUSICA**  
90

**SONIDO FX**  
84

**JUGABILIDAD**  
91

**90 GLOBAL**  
Inexplicable  
El hecho de que la competición se desarrolle como si fuera la carrera de un piloto profesional a lo largo de su vida, con cambios de escudería, de prototipos, etc, dotan al programa de una vida casi infinita. En dos jugadores conserva todas las vir-



# GRAN CONCURSO

Nintendo España S.A. y Super Juegos te invitan a participar y obtener uno de estos 20 magníficos lotes de tres premios. Para ello deberás responder las cuatro preguntas de la página siguiente y enviar tu cupón (no se admitirán fotocopias) antes del 31 de Diciembre a la dirección que se indica. No olvides poner en el sobre "CONCURSO DONKEY KONG LAND 2".



20 CARTUCHOS DE  
DONKEY KONG LAND 2



20 GAME BOY POCKET



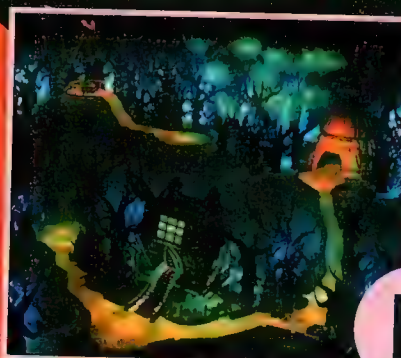
20 PACKS DE 3 CD'S CON  
LA BANDA SONORA DE LA  
TRILOGIA DONKEY KONG  
COUNTRY

Nintendo®



# DONKEY KONG LAND 2

**A**



**B**



**C**

- 1- Una de estas tres imágenes no se corresponde con DONKEY KONG LAND 2, ¿cuál es?
- 2- ¿Como se llaman los protagonistas de la última aventura de Rare para Game Boy?.  
A-Mario y Wario. B- Lázaro y Silvia. C- Diddy y Dixie.
- 3- ¿Hay algún mundo oculto en DONKEY KONG LAND 2?.  
A- Si. B- No. C- No sabe, no contesta..
- 4- ¿Cuánto pesa la Game Boy Pocket?  
A- 127,50 grs. B- 2 arrobas. C- 1 kg.



NOMBRE : ..... APELLIDOS : .....

DOMICILIO : ..... POBLACIÓN: .....

PROVINCIA : ..... CP : ..... TELÉFONO : .....

MARCAR LAS RESPUESTAS CORRECTAS CON UNA X

1 - A ☐ B ☐ C ☐ 2 - A ☐ B ☐ C ☐ 3 - A ☐ B ☐ C ☐ 4 - A ☐ B ☐ C ☐

ENVIAR A: EDICIONES REUNIDAS S.A. REVISTA SUPER JUEGOS. C/ O'DONNELL, 12 28009 MADRID

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.





# PLAYSTATION

## a fondo

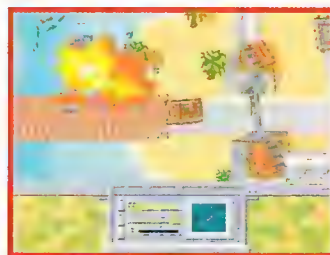
### ESTRATEGIA



¿Pueden unos cuantos valientes acabar con todas las fuerzas de un enemigo mucho más numeroso y perfectamente parapetado? Con **RETURN FIRE** esa difícil respuesta estará en vuestras manos.



**R**ETURN FIRE fue todo un hallazgo para los usuarios **3DO**. Novedoso en su planteamiento y desarrollo, estética y técnicamente impecable, y con una banda sonora extraordinaria, este arcade nos proporcionó algún argumento para seguir defendiendo di-



cha consola. **RETURN FIRE** para **PlayStation** es casi un calco de aquella. Si exceptuamos el techo del Jeep y algunos niveles más, las novedades brillan por su ausencia, y ese es quizá el único fallo de esta entrega. Sencillo de jugar, entretenido que no apasionante, de ritmo tranquilote y con



muchos escenarios pero escasa variedad en sus motivos, es un buen juego que tendrá problemas para superar a **SOVIET STRIKE**, mucho más variado en su desarrollo y objetivos. Su única gran baza es la opción para dos jugadores simultáneos.

DE LUCAR

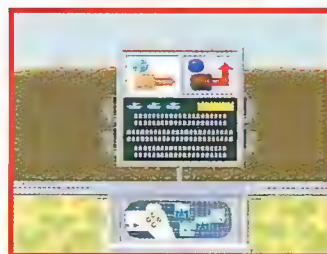
#### MENU



#### DOS JUGADORES



#### VEHICULOS



# UNO DE BATAILLITAS

WARNER INTERACTIVE	
PROLIFIC-SILENT SOFTWARE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	10 (remanente)
FASES	50
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

**GRAFICOS**  
 Aunque se han eliminado los efectos de niebla o gubiaro de escenarios y el juego de cámaras son espectaculares.
 

89

**MUSICA**  
 La música es excelente, con una banda sonora que acompaña muy bien al juego.
 

94

**SONIDO FX**  
 Los efectos de sonido son muy buenos, especialmente los de los vehículos.
 

90

**JUGABILIDAD**  
 El juego es muy divertido, especialmente en dos jugadores.
 

85

88

**GLOBAL**  
 El juego es muy divertido, especialmente en dos jugadores.





# ¡ALUCINANTES!

OTROS CD-ROM DE LA COLECCIÓN: CONEXIONES • NILO UN VIAJE POR EGIPTO • ¡TIBURONES! • COMO FUNCIONAN LAS COSAS (Premio PC WORLD al mejor CD-ROM de 1996) EL CUERPO HUMANO • AVES • FELINOS • HISTORIA DEL MUNDO • ENCICLOPEDIA DE LA NATURALEZA • ATLAS DEL MUNDO • ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA • GUÍA DEL SEXO

CONSULTA NUESTRO WEB EN INTERNET: <http://www.zetamultimedia.com>

El Corte Inglés

y Tiendas El Corte Inglés



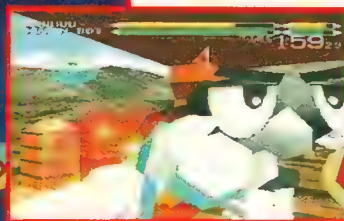
# SATURN-PLAYSTATION

## a fondo

SHOOT 'EM-UP



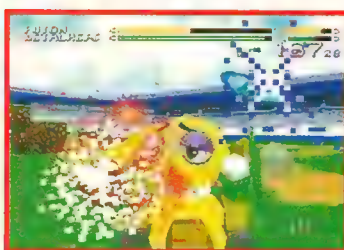
Este juego es la prueba viviente de la madurez de las (no tan nuevas) consolas de última generación. Una apuesta por variar los shoot'em-up clásicos incorporando el buen humor de unos «robozes» un tanto grotescos.



# ROBODRIO



**E**ste extraño juego lo podemos clasificar como un juego de lucha medieval ambientado en un mundo cibernético. Consiste en construir un robot seleccionando entre un montón de componentes disponibles, tanto su arquitectura como su armamento, hasta que lleguemos al, para nosotros, robot perfecto. Lo colorearemos, le pondremos un nombre y, finalmente, nos prepararemos para combatir frente a 100 enemigos de pelaje más o menos parecido. Tanto personajes como escenarios son totalmente poligonales con una calidad gráfica considera-



**DOS JUGADORES**



*Si jugáis a dobles el juego gana muchos enteros.*

ble. Así, bajo tres perspectivas, lucharemos a puñetazo, garrotazo, espadazo etc.. limpio, frente a nuestro enemigo. Incluso dispondremos de una especie de golpe especial cada vez que rellenemos una barrita de energía. El diseño de los robots y armamento es gracioso, imperando, como os digo, el buen humor. Lamentablemente, el juego tiene muy corta vida, y a la segunda partida, y descubriendo la opción de lucha automática, asistiremos a una plomiza sucesión de combates sin el más mínimo atractivo.

THE SCOPE



SEMI	
FINES	
MEGAS	1000000
INVENIMOS	100
VIDAS	1
FASES	100
CANT/VANCIOS	1000000
PASADROS	100
GRABAR PARTIDA	

### GRAFICOS

Lo mejor de todo el juego sin ninguna duda, un entorno poligonal de diseño acertado y movimientos suaves.

84

### MUSICA

Nada del otro mundo. Pasa muy desapercibida, tanto por su cantidad como por la escasa cantidad de melodías.

68

### SONIDO FX

Los FX se limitan a los contactos entre cada robot. Al igual que el tono general del juego, más que

68

### JUGABILIDAD

Consiste en construir un robot seleccionando entre un montón de componentes disponibles, tanto su arquitectura como su armamento, hasta que lleguemos al, para nosotros, robot perfecto.

67

69

### GLOBAL

Aunque siempre es de agradecer que se incorporen nuevos alicientes a los juegos, este ROBOPIT pasará con más pena de gloria por los catálogos de las dos máquinas más potentes del mercado actual. Poco vaquaje lleva en sus alforjas como pa-



# PC Plus arrasa

la revista europea de informática  
más vendida en el mundo

## Más allá del vídeo,

Un completo análisis comparativo de las tarjetas gráficas más nuevas del mercado

## Más de 60 páginas de productos probados

Cómo cuadrar el presupuesto familiar con Money o Quicken. Imágenes de alta calidad con los escáneres más avanzados. Programas de creación de páginas Web

## Análisis a fondo

Windows NT, camino del Cairo.

Editores gráficos: xRes 2.0 y Paint Shop Pro 4. Solid Edge, modelaje industrial

## Cursos y talleres prácticos

en la revista y en el Super CD,  
dBase 5.0 para Windows,  
DesignCAD 3D,  
Delphi y Visual Basic.

Con  
cada número  
regalo de un  
Super CD-ROM

Elaborado especialmente para la revista



## En el SuperCD del N°2

Generador de aplicaciones visuales, Delphi 2.0  
Front Page 97, la mejor herramienta para publicar en Internet,  
Intra Builder 1.0, herramienta de desarrollo de bases de datos  
para Intranets. Y además... Nuevas versiones de MS Internet Explorer (3.01 en castellano y 3.0 en catalán y euskera) y versión 2.2 del software de Infovía. Completa Guía de compras hardware interactiva. Y además... Paint Shop Pro 4.1, Toolbok, DesignCAD, Fractal Imager 1.1, Evolution Midi y muchos más programas, demos, juegos, herramientas y ficheros.

**PC Plus**

Agotadas  
las dos ediciones  
del n° 1  
N° de Diciembre  
ya a la venta



aire fresco para el mundo de la informática

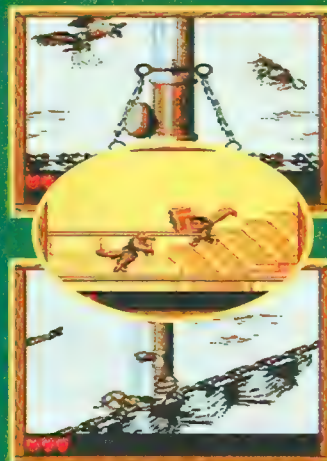




## GLANCPLANK GALLEON



El primer nivel de DKL2 no es, ni mucho menos, el más largo. Debe ser por aquello de la dificultad progresiva que tanto le gusta a la gente de Rare (y a nosotros también, por supuesto).



## AROPUERTO

En este lugar podremos desplazarnos a cualquier otro mapeado del juego.



## ESCUELA



Pagando dos monedas nos ganaremos el derecho a grabar nuestra partida. Está claro que todo tiene un precio.

## KLUBBA'S KLOST

Si pagamos generosamente a Klubba, nos llevará al mundo perdido.



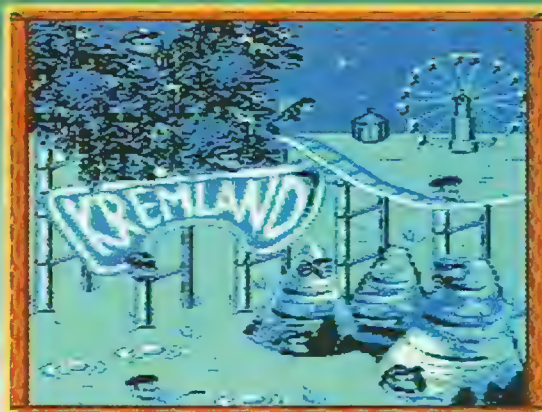
## KREM CAULDRON



El nivel más difícil de todo el juego tiene un nombre: KREM CAULDRON. Si consigues superar este mundo sin excesivos problemas, nada podrá cortarte el camino hacia el éxito.



## KRAZY KREMLAND







ARAÑA



LORO



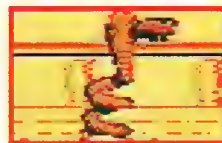
PEZ



RINO



SERPIENTE



VAGONETA



La habilidad de la compañía británica Rare para el explotar hasta el límite cada uno de los soportes que trabajan, se pone de manifiesto en esta segunda entrega para Game Boy de su cada vez más clásico DONKEY KONG LAND.

Aunque cada vez se hace más de rogar con sus nuevas producciones, Rare sigue en la línea de mantener la calidad de sus juegos por encima de todo. Insuperable virtuosismo técnico (intentando innovar lo más posible), desarrollo trepidante y dificultad progresiva son las tres características que mejor definen a los títulos de la compañía británica. Desde los clásicos de *Spectrum* y *Commodore*, pasando por sus maravillas para las consolas de Nintendo (en el que se incluye este DON-

KEY KONG LAND 2) y terminando con sus futuras producciones para *Nintendo 64*, todos ellos conforman una de las trayectorias más brillantes de la historia del videojuego. La última escala de esa trayectoria es, cómo no, el juego que nos ocupa hoy, una maravillosa secuela en la que podremos visitar un total de 46 niveles repartidos en siete mundos (uno de ellos oculto) y en los que encontraremos todo tipo de enemigos, niveles secretos de *bonus* y formas diferentes en las que los protagonistas podrán transformarse. Con DONKEY KONG LAND 2 pasaremos las horas



# !!!! QUE MONITO !!!!



# DONKEY KONG LAND 2

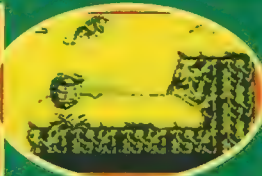
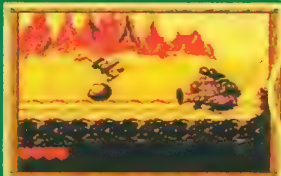
GAME BOY  
a fondo

## ROCKS KEEP



Las clásicas lianas del DK Jr. hacen acto de aparición en este quinto nivel de DKL2.

## THE LOST WORLD



A este mundo sólo se puede acceder al conseguir todas las monedas que hay escondidas en los niveles del juego.

muerdas intentando llegar a ese 100% mítico que los buenos aficionados a la saga DK sabrán entender. Llegar a esa mágica cifra no será una misión imposible, pero seguro que os será lo suficientemente complicado como para que DKL2 no se convierta en un cartucho de «usar y tirar». Si queréis disfrutar con las mejores animacio-

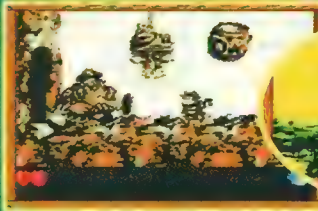


nes, las músicas más pegadizas, los enemigos más originales y un montón de «pluses» más, DKL2 es vuestro juego. Maravillas como ésta no se ven todos los días, y menos en una consola como Game Boy que, contra todo pronóstico, parece estar viviendo una segunda juventud casi tan intensa como la primera.

J. C. MAYERICK



## THE FLYING KROCK



El último nivel del juego. Bueno, quizá nos quede algo más que hacer por ahí.



MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	46
COMBINACIONES	999999
PASSWDOS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

## GRAFICOS

Los gráficos de Donkey Kong Land 2 son muy buenos, pero el fondo de la pantalla es demasiado oscuro.

94

## MUSICA

La música de Donkey Kong Land 2 es muy buena, pero el fondo de la pantalla es demasiado oscuro.

94

## SONIDO

Como en todo juego para Game Boy, el sonido es el aspecto más flojo, aunque en DKL2 se mantiene en unos niveles altos.

92

## JUGABILIDAD

El magnífico scroll y la perfecta respuesta de los personajes protagonistas hacen de DKL2 un prodigio de la jugabilidad.

96

95

## GLOBAL

Es la historia de siempre. Comprar un juego de Rare es algo que se puede hacer a ciegas, con la certeza de saber que lo que se adquiere es lo mejor del mercado. Con DKL2 pueden competir muy pocos cartuchos. Tanto jugabilidad y calidad técnica es algo difícil de encontrar hoy en día en una consola, y menos en Game Boy.

Por destacar algo, la cantidad de niveles con que cuenta (46). Nada en este cartucho es reprochable, sólo que todavía no haya salido DKL3.





# CONCURSO



# STAR GLADIATOR

**N**O PUEDES PERDERTE LA OPORTUNIDAD DE GANAR UNO DE LOS TRES FANTÁSTICOS LOTES QUE VIRGIN Y SUPER JUEGOS PONEN AL ALCANCE DE TU MANO EN ESTE SORTEO. CONTESTA A LAS SENCILLAS PREGUNTAS QUE ENCONTRARÁS EN ESTA PÁGINA Y MANDA EL CUPÓN CON LAS RESPUESTAS (NO SE ADMITIRÁN FOTOCOPIAS) ANTES DEL 31 DE DICIEMBRE A: EDICIONES REUNIDAS S. A. C/ O'DONNELL, 12. 28009 MADRID, INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "CONCURSO STAR GLADIATOR". NO OLVIDES SEÑALAR EL FORMATO PARA STREET FIGHTER ALPHA, PLAYSTATION O SATURN.

- ★ 1 CAZADORA + STAR GLADIATOR + MANDO ASCII STICK
- ★ 5 MANOS + SF ALPHA + STAR GLADIATOR PROMOCIONAL
- ★ 8 SF ALPHA + STAR GLADIATOR PROMOCIONAL



- 1- ¿Cuántos luchadores hay en la pantalla de selección de STAR GLADIATOR?
- 2- ¿Cita dos juegos de Capcom que distribuya Virgin?
- 3- ¿Qué nota ha recibido el juego en la revista?
- 4- ¿Cómo se llama el luchador al que De Luca llama espontáneo?



## CAPCOM

NOMBRE  APELLIDOS

DOMICILIO  POBLACIÓN

PROVINCIA  CP  TELF

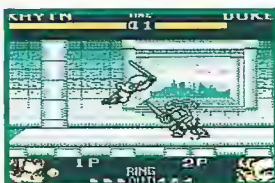
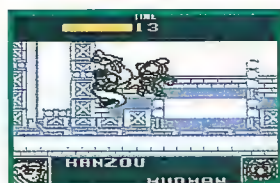
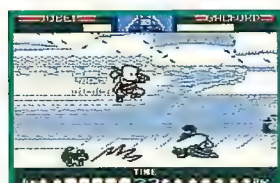
1-  2-

3-  4-

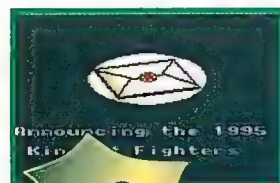
FORMATO SF ALPHA : SATURN ☐ PLAYSTATION ☐

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



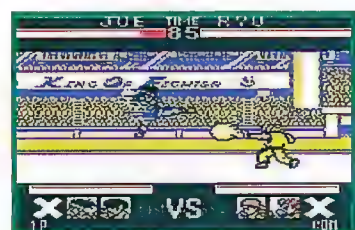


COINCIDIENDO CON LA APARICION EN LOS RECREATIVOS DEL, PARA ALGUNOS, NEFASTO KOF '96 DE SNK, TAKARA, DESPUES DE TRASLADAR A GAME BOY TITULOS TAN EMBLEMATICOS COMO FATAL FURY 2, SAMURAI SHODOWN, WORLD HEROES 2 JET, O EL MAS RECIENTE DE TODOS, TOSHINDEN, NOS SORPRENDE AHORA CON LA CONVERSION DE KOF '95.



# EL

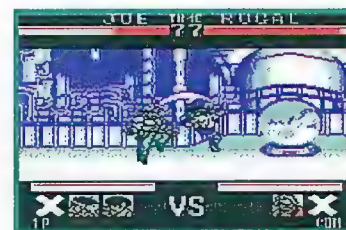
# PRINCIPITO



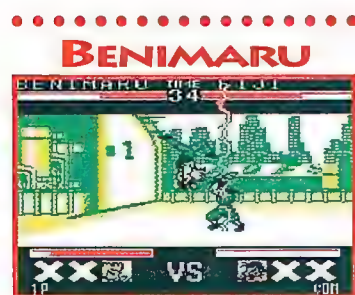
KOF'95 tiene los golpes de Neo Geo al completo.

Sorprende no sólo porque nadie pensó que el mejor juego de lucha en 2D de todos los tiempos llegara a ser versionado para la portátil de Nintendo, sino también porque es una conversión realmente buena e increíblemente jugable, que deja patente que Takara, en lo que a Game Boy se refiere, ha ido mejorando juego a juego su magnifico estilo de programación. Pese a las ya conocidas limitaciones de Game Boy en cuanto a memoria se refiere, Takara ha logrado incluir en 4 megas todas las ca-

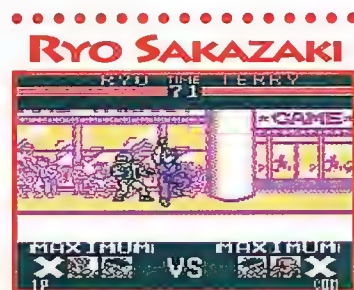
racterísticas que glorificaron la versión Neo Geo, incluidos especiales, combos y todos, absolutamente todos, los demás movimientos. Para conseguirlo, los programadores han tenido que suprimir a nada más y nada menos que nueve personajes: Takuma, Robert, Andy, Clark, King, Goro, Choi Bounge, Chang Koehan y Chin Gentsai, que supuestamente son con los que menos se jugó a la versión original, aunque si es así, no se entiende qué hace en el juego Eiji Kisaragi. Aún faltando susodichos personajes, Takara, al igual que hizo con todos sus anteriores juegos de lucha para



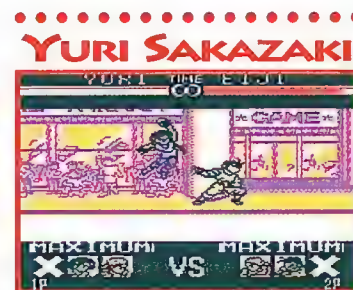
The Punisher luchando por defender a su amada.



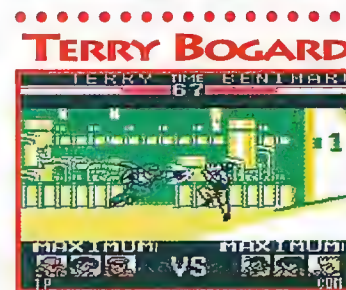
**BENIMARU**



**RYO SAKAZAKI**



**YURI SAKAZAKI**



**TERRY BOGARD**

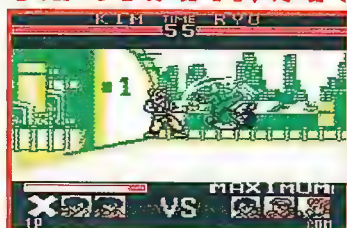


# GAME BOY

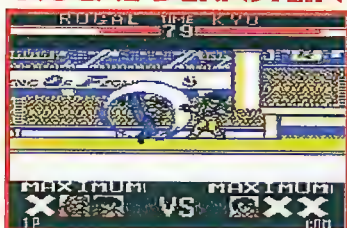
## a fondo

BEAT 'EM UP

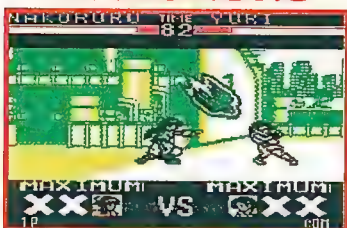
### KIM KAPHWAN



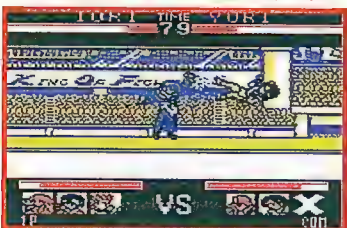
### RUGAL BERNSTEIN



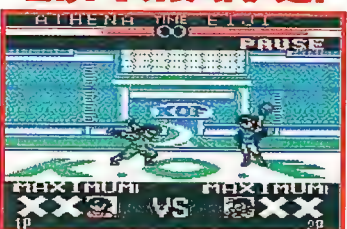
### NAKORURU



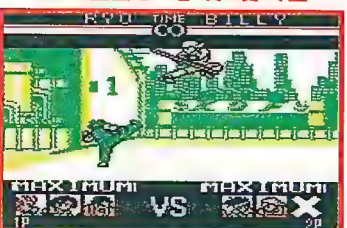
### IORI YAGAMI



### EIJI KISARAGI



### BILLY KANE

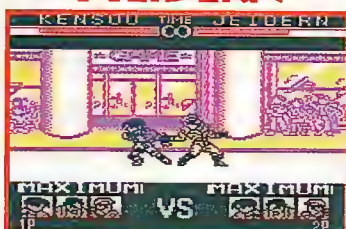


Belén tras escuchar que hay que cambiar la maqueta.

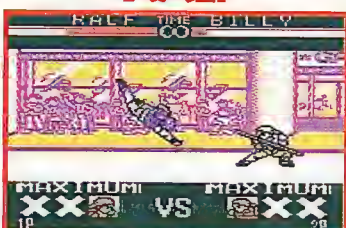
Game Boy, y alguno para SNES, no ha resistido la tentación de incluir al personaje oculto de turno, accesible, cómo no, con su correspondiente truco. Esta vez le ha tocado el turno a Nakoruru de SAMURAI SHODOWN, a la que los programadores han añadido un gran repertorio de golpes similar al de cualquier otro luchador de KOF'95, y que lucha junto a su inseparable halcón, el cual formará parte de algún que otro golpe especial. El apartado musical ha sufrido también grandes recortes. Tan grandes que en todos y cada uno de los combates que disputemos escucharemos un *casual remix* de la BGM del escenario de Lori, aunque todas las demás musiquillas se encuentran intactas. Takara ha vuelto a programar el mejor juego de lucha para Game Boy al igual que hizo con sus anteriores títulos y seguramente hará con los próximos.

DOC

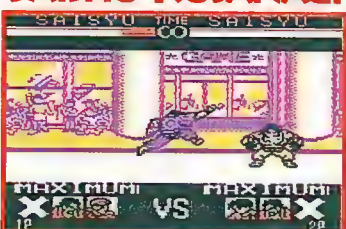
### HEIDERN



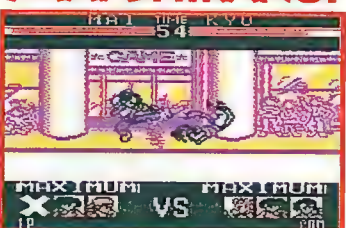
### RAIF



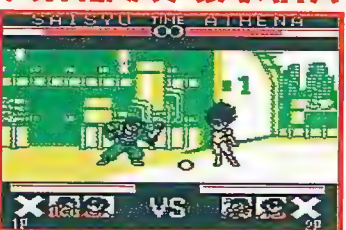
### SAISHU KUSANAGI



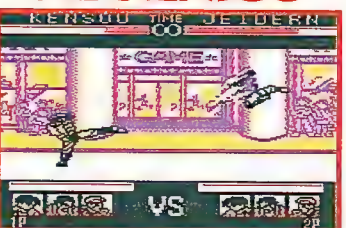
### MAI SHIRANUI



### ATHENA ASAMIYA



### SIE KENSOU



LAGUNA	
PAZAR	
MEGAS	
JUSADRES	12
VIDAS	
FASES	18
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
CRAR PARTIDA	NO

### GRAFICOS

Este es el juego más bonito de la serie. Los gráficos son muy buenos, los efectos de sonido son muy buenos, los gráficos son muy buenos...

88

### MUSICA

Este es el juego más bonito de la serie. Los gráficos son muy buenos, los efectos de sonido son muy buenos, los gráficos son muy buenos...

82

### SONIDO FX

Este es el juego más bonito de la serie. Los gráficos son muy buenos, los efectos de sonido son muy buenos, los gráficos son muy buenos...

72

### JUGABILIDAD

Este es el juego más bonito de la serie. Los gráficos son muy buenos, los efectos de sonido son muy buenos, los gráficos son muy buenos...

91

90

### GLOBAL

Este es el juego más bonito de la serie. Los gráficos son muy buenos, los efectos de sonido son muy buenos, los gráficos son muy buenos...

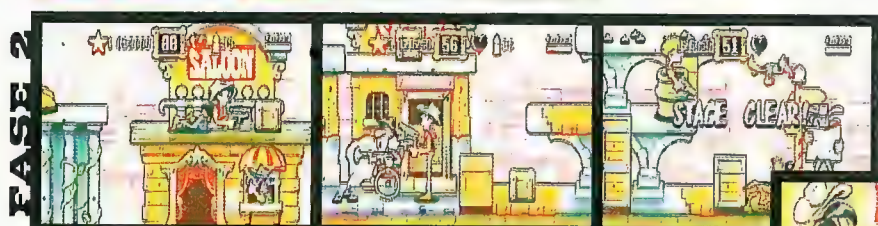
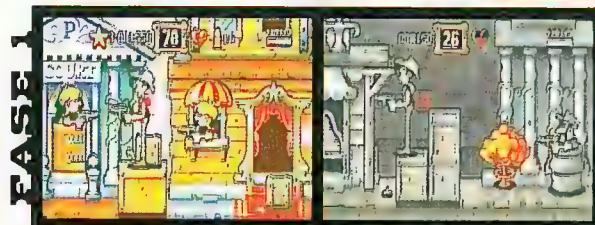




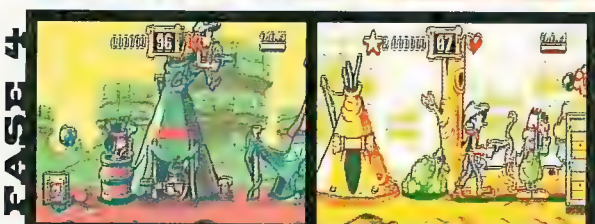
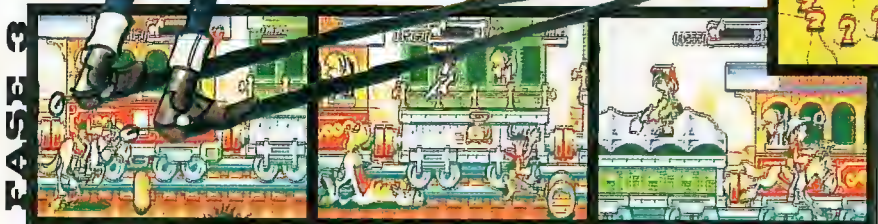
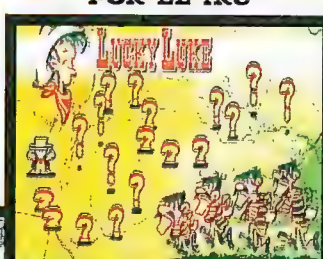
# LUCKY HASTA LUKE

PRUEBA A SER MAS RAPIDO  
QUE SU SOMBRA, FORASTERO/  
QUE SU SOMBRA, FORASTERO/

**LOS CREADORES** del genial THE APPRENTICE, el mejor juego que ha visitado la plataforma de entretenimiento de Philips, han conseguido que los que dormitaban en espera de algo que llevarse a su CDi despierten de su letargo y redescubran su soporte como plataforma de entretenimiento. **LUCKY LUKE** es el primer shoot'em-up con scroll del que dispone la máquina de Philips Media, y, visto el resultado, la verdad es que es más que decente. Con un aire clásico, debido a lo cuidado de sus gráficos y el ritmo pausa-



**EL PROTAGONISTA DE ESTE JUEGO TIENE LA MISMA CARA DE ACEMILA QUE THE SCOPE CHATEANDO POR EL IRC**



do, que no cansino, de juego deberemos conducir a nuestro Luke a través de numerosas fases de lo más variado, tanto respecto a los decorados como al concepto de juego, con fases a pie, a caballo, en ambientes indios, etc... Uno de los mejores y, sobre todo, difíciles juegos de este sistema.

THE SCOPE



MEGAS	1.000.000
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	1
PASSWORDS	1
GRABAR PARTIDA	1

**GRAFICOS**

89

**MUSICA**

89

**SONIDO FX**

82

**JUGABILIDAD**

88

**88 GLOBAL**

Por fin los usuarios de CDi podrán disfrutar de un juego de acción y aventura en la plataforma de Philips Media. Lucky Luke es un juego divertido, desafiante y emocionante que combina la acción con la estrategia. Es un juego que todos los jugadores de CDi disfrutarán.







# A PIE DE PISTA

HACE APROXIMADAMENTE UN AÑO LLEGARON AL MERCADO LOS PRIMEROS SIMULADORES DE BALONCESTO PARA LAS CONSOLAS DE 32 BITS. AHORA LA SEGUNDA PARTE DE ESOS PROGRAMAS EMPIEZA A LLEGAR, CONSTITUYENDO LA SEGUNDA GENERACION DE JUEGOS SOBRE EL DEPORTE DE LA CANASTA PARA ESTAS CONSOLAS. ESTE MES OS PRESENTO NBA JAM EXTREME (ACCLAIM) Y NBA IN THE ZONE 2 (KONAMI), DOS DE LOS TITULOS MAS POPULARES EN SU GENERO. LOS NUEVOS PROGRAMAS CONSTITUYEN UN ESFUERZO POR MEJORAR A SUS ANTECESORES Y UNA PRUEBA MAS DE LO QUE EL BALONCESTO PUEDE DAR DE SI EN FECHA EN LAS POTENTES PLATAFORMAS DE 32 BITS.

■ J. ITURRIOZ ■



Hace casi tres años la recreativa NBA JAM fue versionada para las consolas de 16 bits. La clave del éxito fue la utilización de los jugadores de la NBA para reflejar partidos dos contra dos, a campo completo, en los que la jugabilidad llegaba a cotas jamás vistas. Posteriormente, en NBA JAM TOURNAMENT EDITION, se realizaron algunas modificaciones, aunque manteniendo las claves del éxito de su antecesor. La llegada de las consolas de 32 bits coincidió con la aparición de esta segunda parte, por lo que los usuarios de *PlayStation* y *Saturn* pudieron tener un primer contacto con este título. Con la tercera parte, NBA JAM EXTREME, se vuelve a la concepción más clásica, aunque con notables diferencias gráficas. Así, se han sustituido los *sprites* por gráficos poligonales, op-

## NBA JAM

### EXTREME

PSX-SATURN ■ CD ROM







tando por una perspectiva isométrica en vez de la lateral de sus antecesores. Además, se incrementan las dosis de humor con aspectos como la posibilidad de emplear jugadores cabezones. Se trata de un nuevo entorno para una de las fórmulas de juego que más éxito ha dado a Acclaim.

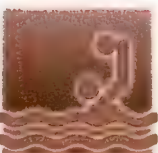
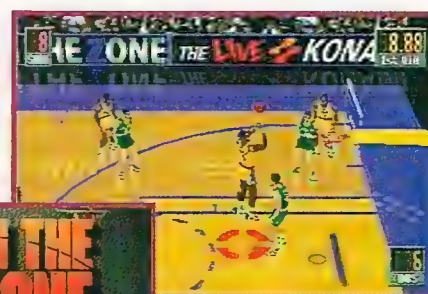


## NBA IN THE ZONE 2

PLAYSTATION ■ CD ROM

El debut de Konami en el mundo del deporte para PlayStation fue de lo más espectacular gracias a GOAL STORM. A este título se sumó, en un corto espacio de tiempo, NBA IN THE ZONE. La llegada del mencionado programa tuvo que competir codo a codo con TOTAL NBA, ya que eran los dos únicos simuladores de baloncesto que reflejaban partidos tradicionales de cinco contra cinco. La superioridad del compacto de Konami se mostraba en la jugabilidad y en la es-

pectacular concepción arcade lograda. Sin embargo, presentaba una notable limitación en el número de opciones incluidas. Un año después, la compañía nipona contrataca con la segunda parte, titulada NBA IN THE ZONE 2, en la que además de actualizar las plantillas de la NBA, se propone solucionar algunas de sus deficiencias. En este sentido, la variedad de opciones incorporadas en el nuevo compacto está a la altura de cualquiera de los simuladores que recrean el mundo de la canasta. La espectacularidad, especialmente patente en las repeticiones después de cada canasta, sigue siendo una de las principales virtudes del programa. La calidad gráfica y la jugabilidad siguen a la altura de la de su antecesor, situándose en el grupo de cabeza de los juegos relacionados con el baloncesto.





# AMIGAMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

## GRAN CONCURSO DE ANIMACION EN 3 DIMENSIONES

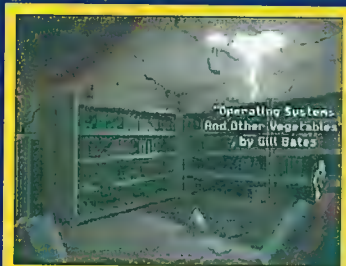
Amigatek España acaba de organizar el primer concurso de animación en 3D con *Amiga* que se realiza en España. Con un suculento reparto de premios, los organizadores esperan que sea todo un éxito. La animación debe realizarse sobre los siguientes temas: *Amiga* contra *PC*, temas espaciales, el futuro del *Amiga*, naturaleza, abstracto y figura humana. Las animaciones premiadas se editaran en un CD



que se distribuirá por todo el mundo. Los trabajos pueden entregarse en cualquier soporte, desde *Disco Duro* hasta *CD-Rom* y *Unidad Zip*. Si queréis saber las bases de este concurso o queréis algún tipo de información sobre éste, podéis llamar a Amigatek, su teléfono es el 971 702 887.

## HELLPIGS

### EN EL INFIERNO TAMBIEN HABITAN ALIENIGENAS



que nuestro protagonista, el alter-ego de la Teniente Ripley, deberá enfrentarse a una peligrosa raza alienígena. No faltarán en este juego numerosas sorpresas y bromas, al más puro estilo de Lucas Arts.

Esta claro que la gente de Vulcan Software quiere convertirse en la compañía numero uno de juegos para Amiga, y a juzgar por la calidad y cantidad de lanzamientos que tienen preparados, seguro que lo consiguen. El juego del que nos ocupamos este mes es **HELLPIGS**, que verá la luz a mediados de Enero. Se trata de una aventura gráfica con geniales gráficos en el

## TOP SEGA

### SUPER HANG-ON

ELECTRIC DREAMS • A500

92

### LINE OF FIRE

US GOLD • A500

90

### GOLDEN AXE

US GOLD • A500

89

### POWER DRIFT

ACTIVISION • A500

90

### AFTERBURNER USA

SEGA • A500

90

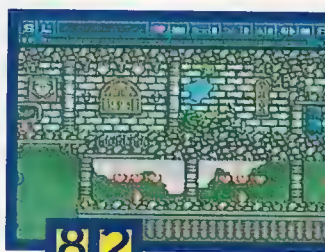
## NOVEDADES



90

### SUPERBALLZ

Evocando el espíritu de **MARBLE MADNESS**, nos llega este fenomenal arcade con detallados aunque diminutos gráficos. Diversión pura cien por cien para nostálgicos.



82

### BOGRATS

La primera novedad prenavideña de Vulcan es un plataformas con grandes dosis de puzzle. En el, un extraño personaje deberá llevar a su casa unos peculiares bichos.

## DEMO DEL MES

### ANTI LEMMING DEMO



En plena fiebre de los duendecillos verdes, el genial Eric Swartz realizaba esta divertida e irónica animación, en la que los Lemmings eran atacados por un moderno y agresivo F-15.



Llega la Navidad, queridos Amigueros, y a pesar del descenso provisional de páginas que sufrimos, venimos con más juegos que nunca, y es que la proximidad de tan festivos días está animando de nuevo a las compañías. Disfrutad de las novedades y ahorrar para comprarlas.

## NOTICIAS



### ATROPHY

#### LOS MATAMARCIANOS LLEGAN A HAM 8



Después de sucesivos retrasos en su lanzamiento, por fin parece que Intersect Developments tiene listo este impresionante matamarcianos. Cuenta con gráficos en alta resolución,

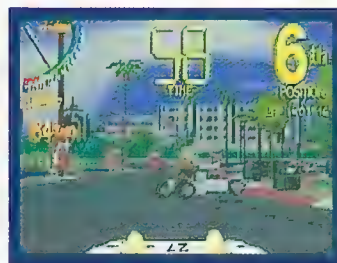
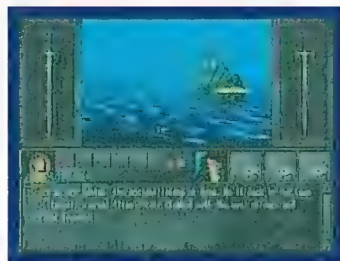
16 millones de colores y animación a 50 frames por segundo en cualquier Amiga AGA. Según sus programadores, ATROPHY no se podría hacer jamás en un PC, ni siquiera en Pentium. Esperamos con impaciencia este misterioso shoot em-up.

#### UN PASEO POR LAS CATACUMBAS DEL TERROR

Fieles a los clásicos, Olimpia Software ha necesitado dos años para concluir EVIL'S DOOM, un RPG «mazmorresco» que cuenta con algunos de los mejores gráficos que jamás vi-



mos en un producto de sus características. Las ilustraciones están realizadas con un gran número de colores y con muchos detalles. Como nota curiosa, destacar que es el primero de su clase que incorpora diálogos con los personajes al estilo aventura gráfica. Un gran juego que disfrutarán los usuarios más «roleros».

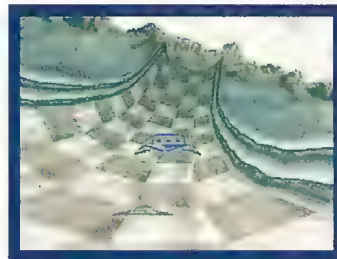


#### VIRTUA KARTING DELUXE. VUELVEN LOS KARTS

Mientras termina su particular versión de VIRTUA RACING, Fabio Bizzeti tiene ya lista la edición de lujo de VIRTUA KARTING. En ésta, dispondremos por fin de un modo de resolución de 2 por 1 pixel, además de seis circuitos mucho más bonitos y detallados que los anteriores. Incluso en la máxima resolución, todo se mueve a una gran velocidad.

#### EL PRIMER WIPEOUT LLEGA AL AMIGA

Los autores de XTREME RACING están preparando SLIPSTREAM, el primer juego inspirado en el clásico de Psygnosis que se realiza para Amiga. Cuenta entre otras cosas con detalladas texturas, efectos de luz, sombras, transparencias, rotaciones en las pistas y distintos planos de cámara. Para poder jugar se necesita un procesador mínimo de 68030.



### SHOOT-EM-UP

#### MASACRANDO A TODO BICHO VIVIENTE

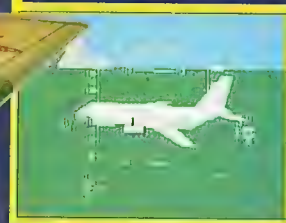
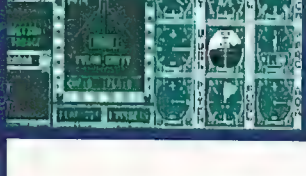
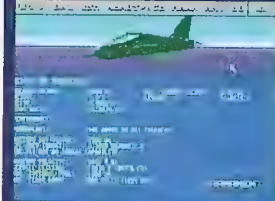
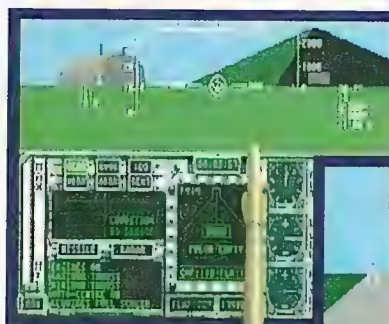
Uno de los géneros más olvidados ultimamente en nuestro querido ordenador está a punto de vivir una segunda juventud: los matamarcianos. Aparte de los dos que prepara Intersect Development, JUSTICE de Sillytuna Software y WEN-



DETTA, el impresionante juego polaco que os comentamos el mes pasado, hay que unirles este mes CUSTARD, con scroll multidireccional, y un misterioso y espectacular juego que su desconocido autor ha bautizado con el imaginativo nombre de SHOOTEMUP. Casi todos los que mencionamos utilizan gráficos realizados en 3D con gran lujo de detalles, todos tienen en común una gran dificultad que esperemos se reduzca.



### BIRDS OF PREY



Los más veteranos amigos del lugar se preguntarán por qué hablamos de este juego en la sección de review. La razón es muy simple, puesto que se trata de una reciente edición que salió hace unos meses. Aquí no todo serán novedades, ya que si hay un juego que merece una atención especial por algo, también hablaremos de él. En el caso de BIRDS OF PREY, estamos ante un simulador de proporciones épicas, en el que manejaremos el nada despreciable número de 40 aviones distintos. Este simulador, cuando vio la luz en 1991, fué acusado de demasiado lento para un Amiga 500, es por eso que hemos decidido rescatarlo, ya que es uno de esos juegos que vale la pena probar en una máquina AGA. Cuando lo ponemos en nuestro A1200 descubrimos que estamos ante un grandioso juego, que se mueve con una gran suavidad. Su casi infinito número de opciones hará que disfrutemos de él durante muchísimo tiempo. Además, y a pesar de que el tiempo no perdona, el diseño de los aviones y decorados derrocha calidad y detalle por los cuatro costados. Si la espera de juegos como TFX o JETPILOT se os

hace interminable, os recomiendo que rescatéis este BIRDS OF PREY de vuestra colección de clásicos, y de paso echadle un ojo a MICROPROSE GRAND PIX, EPIC, WING COMMANDER o ROBOP 3D y veréis cómo cambian los juegos en 3D en AGA pese a ser antiguos.

A 500	WORK BENCH	1.2
	Nº DISCOS	2
	RAM	1M
	INSTALABLE	SI

89	GRAFICOS	BIRDS OF PREY
84	SONIDO	
90	MUSICA	
90	JUGABILIDAD	GLOBAL

**910** Aunque su puntuación hace años no habría pasado del 80%, con la llegada de las máquinas AGA, un juego que se movía con una lentitud pasmosa pasa a ser de los mejores.



# Sigue la fiebre Top Disney

La revista que estabas esperando



En diciembre  
arrasaremos con  
los temas más cañeros

~~250 ptas~~  
**200**  
precio oferta



Compra cada mes

**TOP** Disney

UNA  
PUBLICACION  
MENSUAL DE  
ediciones  
GRUPO ZETA

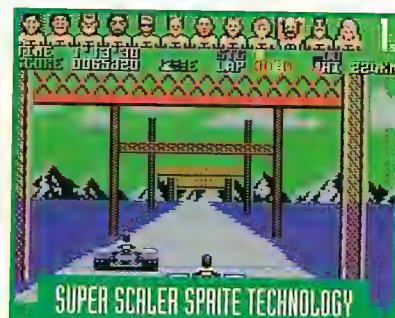
Porque ya no eres un niño.

**El n.º 3  
será  
increíble**



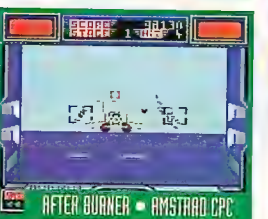
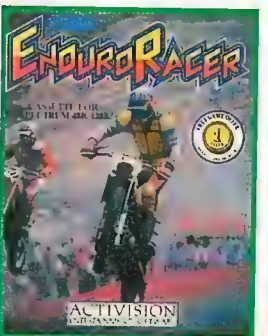
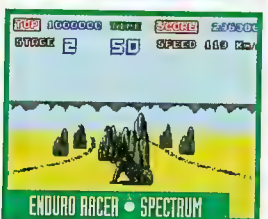
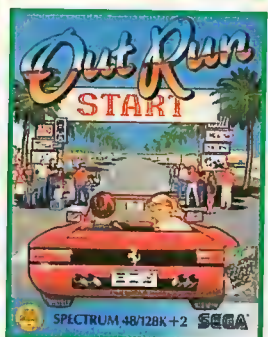
Intentar imaginar hoy en día un simulador sin gráficos en 3D resulta casi imposible, aunque no lo es tanto si al tiempo os recordamos la palabra *scaling*. Dicha palabra lleva asociados dos nombres que, años después, parecen inseparables. Por un lado, Sega, y por otro, cómo no, el título más carismático de la compañía: **OUT RUN**.

El *scaling*, esa técnica que Sega explotó casi hasta el límite en la segunda mitad de los ochenta, proporcionaba unos resultados sorprendentes. Maravillas como el mismísimo **OUT RUN**, **AFTER BURNER** o, sobre todo, **POWER DRIFT**, hicieron que la compañía nipona devolviera la espectacularidad a los salones recreativos. Por desgracia, dicha técnica jamás ha tenido la representación que se merecía en los sistemas domésticos que, a excepción del «inolvidable» *Mega CD*, pasaron de los gráficos planos a los pseudo-espectaculares 3D. De hecho, casi todas



## SUPER SCALER SPRITE TECHNOLOGY

Con este curioso nombre bautizó Sega a su particular técnica de *scaling*. **SPACE HARRIER**, en 1985, dio el pistoletazo de salida, siguiéndole los clásicos **OUT RUN**, **AFTER BURNER**, **ENDURO RACER**, **POWER DRIFT**, **THUNDER BLADE**, **TURBO OUT RUN**, **OUT RUNNERS**, **MONACO GP** y un largo etcétera imposible de enumerar aquí.



# LA ERA DEL SCALING

las versiones que se realizaron de los títulos que hoy comentamos, utilizaron técnicas que nada tenían que ver con el *scaling*. **OUT RUN**, por ejemplo, fue versionado para *Spectrum*, *Amstrad*, *Commodore 64*, *MSX*, *Atari ST*, *Amiga* y compatibles *PC*, en lo que respecta a ordenadores domésticos, y en cuanto a consolas, fueron *Game Gear*, *Master Sistem*, *PC Engine*, *Mega Drive* y *Saturn* (*JAPANMANIA* nº7) los sistemas que pudieron disfrutar de esta maravilla. Sin embargo, tan sólo *PC Engine*, *Mega Drive* y

*Saturn* (esta última con *scaling* incluido) pudieron recrear con total fidelidad la espectacularidad de la *coin-op*, mientras que el resto sólo intentaba emularlo. Podemos decir entonces que «la era del *scaling*» no lo fue tanto en los sistemas domésticos. Por último, decir que **AFTER BURNER II**, **ENDURO RACER** y **POWER DRIFT**, aparecieron para gran variedad de sistemas distintos, incluida la novísima versión para *Saturn* que aparecerá en los próximos meses.

J.C. MAYERICK





▲ El prodigio de jugabilidad y los gráficos lamentables de Commodore 64 contrastaban con los magníficos gráficos y la nula diversión de la adaptación para Amstrad. En Spectrum, en cambio, era una versión medianamente jugable que contaba con unos gráficos más que aceptables.

▼ De POWER DRIFT tan sólo os ofrecemos las versiones para Spectrum y Commodore 64. De la primera diremos que era una adaptación bastante buena, aunque un poco lenta. La segunda, en cambio, era una maravilla gráfica que, además, era increíblemente jugable y divertida.



▲ El clásico de Sega no contó con unas adaptaciones demasiado afortunadas. En Spectrum no se logró una gran representación gráfica, resultando un juego excesivamente embarullado. En Amstrad, en cambio, se cuidó mucho el aspecto gráfico, pero muy poco la jugabilidad.

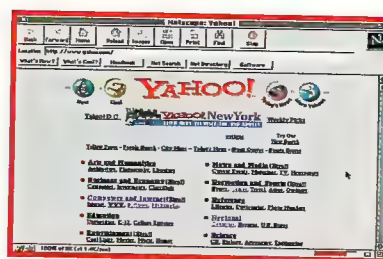
▼ La adaptación de ENDURO RACER para Spectrum fue la mejor que se hizo jamás de un juego de Sega. La versión para Amstrad, a pesar de ser idéntica a nivel gráfico, era muy lenta y poco jugable. La adaptación para Commodore 64 era una vergüenza que preferimos no sacar aquí.





**M**uchos de vosotros estaréis abrumados ante la cantidad de juegos que desembarcan en nuestro mercado. La verdad es que la calidad media es muy alta, y las posibilidades de error, merced al exigente control de calidad de las compañías, es cada vez más bajo. Pero si hay algo que os escama o que tenéis dudas de su conveniencia conforme a vuestros gustos, escribid a **SUPER JUEGOS**, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID, poniendo en una esquina **THE SCOPE**.

## PREGUNTA DEL MES



Poco a poco va calando en nuestra España, siempre escéptica en cuanto a innovaciones se refiere, el mundo de Internet. No todos tenéis claro para qué sirve

Internet, y qué es lo que conseguiréis cuando esté disponible acceder a la red de las redes vía consola. Con una inversión relativamente escasa (unas mil pesetillas al mes sin límite de horas, más lo que gastéis en teléfono en llamada local) podréis tener acceso al banco de datos más brutal que jamás llegaríais a imaginar (eso sin hablar del IRC, la charla en tiempo real). Un amplio universo de posibilidades que van mucho más allá de lo entendible y comprensible, y que se aleja mucho de esas lamentables historias de sexo y pornografía que los demagogos impertinentes quieren hacernos creer. Internet será tan importante para una consola como sus juegos. Y sino al tiempo...

## LIBROJUEGOS

**M**i nombre es Rafael y soy de Málaga. Escribo para hacerte unas cuantas preguntas.

1) En el reportaje sobre el **Salón del Manga** y el **Videojuego** comentasteis algo sobre un libro de **Toriyama** para aprender a dibujar manga, ¿cómo se llama, qué editorial lo publica y qué precio tiene?

2) Hay juegos basados en manga, pero...

¿hay mangas basados en juegos?

3) ¿Podría **Super Nintendo** hacer un **TEKKEN** o un **TOSHINDEN**?

4) ¿Cuántos juegos de

**CAMPEONES** tiene **Snes** y cuáles llegaron a España?

5) ¿Cuándo saldrá y cómo es el **DRAGON BALL Z: HYPERDIMENSIONS**?

6) Hay libros de **Windows**, **MS2**, etc... pero... ¿hay libros de juegos?

7) ¿Se os ha ocurrido regalar CD de música de videojuegos? Hay algunos juegos con una banda sonora increíble. Espero que puedas con mis preguntas.

Rafael Barranco Antúñez, Málaga

**B**ienvenido a mi sección Rafa. 1) **TALLER DE MANGA**, es de **Plañeta** y vale unas mil pelas.

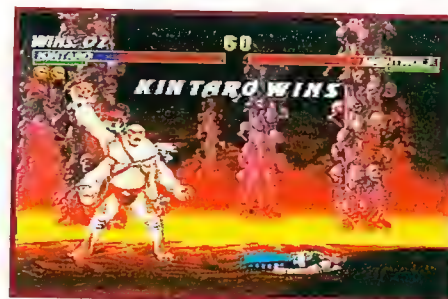
2) Un montón... Empezando por **STREET FIGHTER**, pasando por **FATAL FURY**, siguiendo por **MORTAL KOMBAT**, etc...

3) Por poder claro que sí, además con el **chip FX2** sería presumiblemente más que decente a pesar de las lógicas diferencias. El problema insalvable es que dudo que **Namco** se decida a hacerlo.

4) Para **SNES** salieron nada menos que 5, a España no llegó ninguno, aunque el **TECMO WORLD CUP** estuvo a punto.

5) Te diré que es poco probable que salga en España, que es imposible que cargue la versión japonesa en una consola pal, que sus gráficos son más detallados, tiene un chip especial y que es bastante malete.

6) Sí, muchos, aunque la mayoría son guías o compilaciones de trucos... En plan serio te recomiendo, si lo encuentras, el libro **GAME OVER**, que cuenta la historia



de Nintendo y su autor es David Scheff. 7) Por ocurrírseos se nos ocurren muchas cosas... El problema es que queremos que esta revista sea accesible a todo el mundo, y si metemos eso se encarcería mucho... demasiado.

## A POR TODAS

**H**ola viciado adicto de toda la vida, me gusta mucho vuestra revista y espero que me contestes a mis interesadas preguntas.

1) Teniendo **Saturn**, ¿crees que hago bien comprándome la máquina de Sony, ya que me gustan mucho sus juegos, o crees que debería esperar a la **Gran Nintendo**?

2) ¿**Saturn** o **PlayStation**?

3) Si me compro **PSX**, ¿qué tres juegos crees que debería comprarme?

4) ¿Para cuándo **SOUL EDGE**? ¿Crees que







superará al colosal **TEKKEN 2**?

5) He oído algo sobre **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3** para **PlayStation**... ¿es verdad? Si es así, ¿cuándo lo sacarán?

6) ¿**CRASH BANDICOOT** o **NIGHTS INTO DREAMS**?

7) ¿Haría bien comprándome **F1** teniendo **SEGA RALLY**? ¿Cuál es mejor?

Gracias por contestar mis preguntas.

**Borja Pelegrín, Godella (Valencia)**

**N**o me considero ni viciado ni adicto, sino más bien aficionado y, profesional. En fin...

1) Harías bien comprándotela, esperando a **Nintendo 64** o invirtiendo ese dinero en más juegos para tu **Saturn**. Es una decisión muy personal y, debido al atractivo del resto de opciones, siempre acabarás pensando que te has equivocado.

2) Me gustan juegos, no consolas. Ambas tienen un potencial similar. Yo me quedaría con ambas y así disfrutaría de lo mejor de cada una, que es mucho.

3) Difícil me lo pones... **RIDGE RACER**, **TEKKEN 2** y **RESIDENT EVIL**.

4) Para el año que viene, la fecha exacta ni idea. No, aunque no he visto la versión cosola, como juego en sí prefiero **TEKKEN 2**.

5) Sí, según **Konami** se esperan dos juegos con ese nombre. El primero saldrá en **Navidades** y será la versión de 32 bits del simulador conocido por todos. Parece ser que por febrero saldrá otro, pero que a pesar de tener ese ilustre nombre, tendrá más que ver con **GOAL STORM**.

6) Difícil comparar dos juegos tan diferentes... Para que veas que me mojo, prefiero **CRASH BANDICOOT**.

7) Harías bien comprándote **F1** teniendo el juego que tengas. Me gusta más **SEGA RALLY**.

Gracias a ti por confiar en mi modesta experiencia, más que sabiduría.

## EL TERMOMETRO

### CALIENTE:

■ **DAYTONA C.C.E.**, **MANX TT**, **VIRTUA COP 2**, **WORLD WIDE SOCCER**... Sega apuesta fuerte en estos últimos meses.

### TEMPLADO:

■ La dificultad de elegir entre los múltiples títulos disponibles.

### FRIO:

■ Sega, que anunció un editor de circuito para su nuevo **DAYTONA** y se ha quedado en nada.



## DUDAS NAVIDEÑAS



**F**elicidades por vuestra revista. Soy un poseedor de una **Saturn** y una **PlayStation**...

1) ¿Para cuándo **TIME CRISIS**? ¿Será mejor que **VIRTUA COP**?

2) Leí en **JAPANMANIA** el anuncio de **TEKKEN 3**, que decía que llevaría una especie de chip. ¿Sería de 64 bits? ¿Para cuándo?

3) Seleccióname tres juegos de mejor a peor entre estos: **VIRTUA COP 2**, **CRASH BANDICOOT**, **DRAGON BALL LEGEND**, **DIE HARD TRILOGY**, **FINAL DOOM**, **DAYTONA C.C.E.**, **MANX T.T.**

4) **WORLD WIDE SOCCER** o **FIFA 97**

5) Teniendo **Saturn** y **PlayStation**, ¿merece la pena comprarme una **Nintendo 64**?

6) Tengo **RESIDENT EVIL**. ¿**TOMB RAIDER** es superior?

Me despido esperando que amplíen tu sección.

**A. Mendoza, Barcelona.**

**F**elicidades gratamente recibidas. 1) Saldrá a primeros del año que viene, calculo que por febrero. Lo siento, no lo he

jugado todavía, y por unas pantallas estáticas no voy a juzgarlo.

2) Creo que estás despistadillo. Se hablaba de un chip, pero lo que haría es elevar la RAM de la consola o apoyar el apartado gráfico. Nunca convertiría la consola en una 64 bits.

3) **CRASH BANDICOOT**, **VIRTUA FIGHTER 2** y **DIE HARD TRILOGY**.

4) **WORLD WIDE SOCCER**, quizá el mejor juego de fútbol en consola.

5) Pues claro, así tendrás acceso a todo el catálogo de las mejores consolas.

6) Son juegos muy distintos, y ambos fantásticos. A idéntico nivel de calidad diría yo.

Hasta luego lucas.







La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.  
Sólo para los más valientes.

## InterNECIO

Si tienes lo que hay  
que tener, no lo dudes  
un instante

**¡CONECTATE!**



S. GUERRERO

No cabe duda que la vida sin necios no sería vida. Sin gente despreciable no existiría gente maravillosa, y sin gente maravillosa no existirían necios. Este mes tengo, por desgracia, más necios que gente maravillosa, así que disponeros a leer un montón de ataques a mi persona y viceversa.

**SUPERGOLFO**

### EL AUTODESTRUCTOR

Hay poca gente que pueda presumir de ganarse la vida recibiendo insultos y respondiendo inteligentemente.

- 1) En una sola palabra, ¿cómo definirías tu infancia?
  - 2) ¿Te sientes atraído por algún/a colaborador/a de S. J.?
  - 3) ¿Por qué no fuiste tú a cubrir el reportaje del *Salón del Manga* en vez de ese grupo de descerebrados irreversibles?
  - 4) ¿Cómo empezaste a trabajar en revistas? ¿Es cierto lo de tus fotos en *MACHO*?
  - 5) De la siguiente lista elige una sola chica con la que pasar la noche: *Traci Lords*, *Nanuk* (la azafata exótica de *UNO PARA TODAS*), *Elsa Anka*, *Silke* o *Marianico el Corto*.
  - 6) ¿Qué opinión te merecía Naranjito?
  - 7) ¿Cuánto tardas en inventar una buena respuesta?
  - 8) ¿Te advirtieron en tu niñez de los peligros que conllevaba aguantar la respiración?
  - 9) ¿Qué te parecen las pelis de *STREET FIGHTER* y *FATAL FURY*?
  - 10) ¿Tu admiración por *Tate Montoya* te impidió en algún momento de tu adolescencia el trato con las mujeres?
  - 11) ¿Cuánto te pagan?
  - 12) ¿Por qué no sale *The Eva* en una foto de *JAPANIMANIA*?
  - 13) ¿Te lavas los dientes con frecuencia? ¿Has hecho la mili?
- ¿Eres mayor de 25 años? ¿Te gustan los cómics? ¿Consumes alcohol, tabaco y drogas duras? ¿Eres *Roberto Serrano*? Eres grande. Procura insultarme mucho y no trabajes demasiado. Saluda a mi madre cuando vayas al club *Pretty Ladies*.

Sergio Guerrero, Castellón

No entiendo las ganas esas de que te insulte cruelmente. Supongo que será una especie de penitencia que te impones a ti mismo por abusar de Cloilde, tu gata persa, que desde ahora la usáis de paraguero... «En finx», allá voy:

- 1) Normal. Tú la pasaste subiéndote a una silla mientras tu madre tocaba el órgano por las esquinas.
- 2) Aquí, el único que tira los tejos es *The Punisher*, que tiene loco a nuestro caniche debido a su manto piloso.
- 3) Es que yo estaba cubriendo a tu hermana... Aún tengo escorzor. Jamás lo hare sin aleación Z de filtro.
- 4) Sí es cierto que salí en *MACHO*. Fui un fenómeno atlético, saltaba con pértiga pero sin pértiga... Empecé a trabajar en revistas de una forma casual... Huía del acoso sexual de Crispin, tu padre, y me refugié en una redacción... Así conserve intactas mis vías de escape y aumente mis ingresos. Tu padre aumentó también sus ingresos. Ingresó en el Psiquiátrico, en el hospital de enfermos anales, en el monte pío de cenutrios y en Agujereadores de Donuts S.A.

- 5) *Traci* tiene más virus que tu sangre... *Nanuk* me vale... *Elsa* está como un tren, *Silke* me da grima por su pendiente y *Marianico el Corto* no pega con *SUPERGOLFO* el largo. Por cierto, si confundes a este ser con una chica, deberías decir a tus amigos que no se agachen jamás.
  - 6) Me gustaba más Citronio...
  - 7) Depende del nivel de idiotez de remitente.
  - 8) Por suerte sí... lástima que a ti no te avisaran de los traumas que suponen vestirse con la ropa interior de tu abuela. Quizá hubieras evitado salir en el Mississippi.
  - 9) La primera vaya y la segunda está un poco mejor.
  - 10) Pues pregúntaselo a tu hermana, que seguramente te responderá mejor que yo (sí, la del bigote).
  - 11) Tu madre me paga bien, ya que hacerle un *animality* me da un poco de asco.
  - 12) ¿Por qué no sales tu en *Scientific American* en los reportajes sobre comportamientos asexuados de simios?
  - 13) Sí, sí, no, no, drogas no, y no.
- Espero haberte satisfecho. Ah, y tu madre trabaja en *Uggy Laddies*, la sauna-bar del zoológico.

### QUIEN SERA LA LARVA DIURETICA

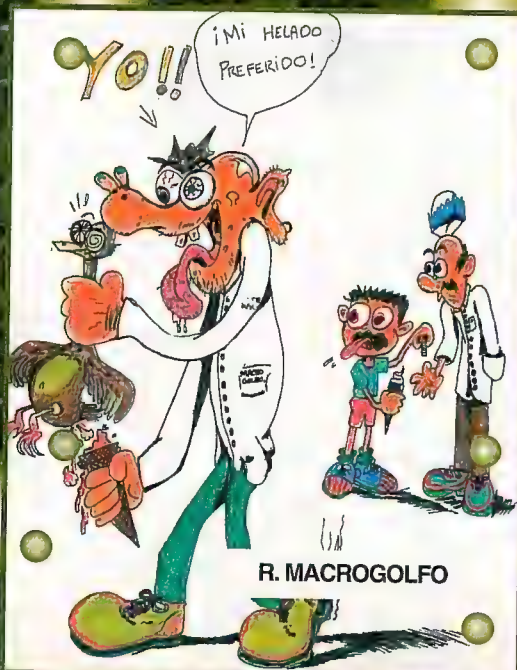
Qué tal *SUPERGOLFO*. Como veo que ya no te decantas mucho por las gambas, me he decidido a escribir a tu consultorio. Ahí van las preguntas:

- 1) ¿Cuánto tiempo llevas en esto de los videojuegos?
- 2) ¿Estuviste en alguna revista, antes de S. J. o *Mega* *Sega*?
- 3) ¿Por qué se fue realmente *Asikitanga*? ¿No sería por los continuos acosos de *The Punisher*?
- 4) ¿Quién es ese tal *DOC* («la larva diurética»)?

Pablo Muñoz, Jaén

No te preocupes, las gambas volverán, pero me voy a centrar únicamente en las de *SUPER JUEGOS*, así no tendrás que comprar otras revistas.

- 1) Llevo bastantes años, los suficientes como para poder criticar y tener cierto criterio de las cosas. Unos 15 años.
- 2) Estuve en *Natura*, haciendo entrevistas a las novias de los redactores de *SUPER JUEGOS*.
- 3) Se fue porque le debía pelas a Mauricia, la abuela del asilo de frenópatas que tanto y tan buen servicio le preste a *Asiki* durante años (gallina vieja hace buen caldo).
- 4) *DOC* es una larva que encontramos en un desagüe. La formamos y amaestramos y hemos conseguido que haga reviews a cambio de un sandwich. Eso sí, a pesar de lo que come sigue jugando de base en un equipo de plímeos.

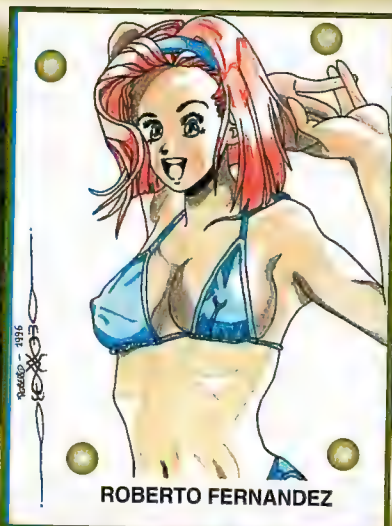


R. MACROGOLFO

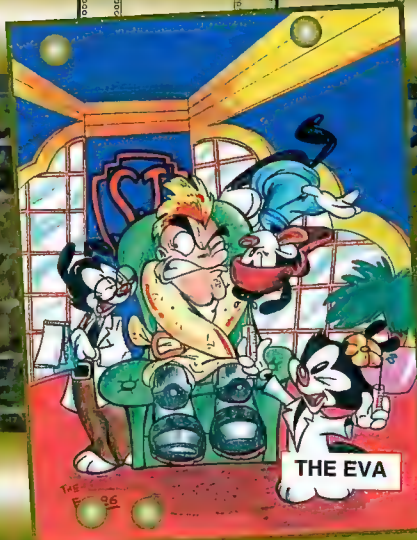




OLGA MEDINA



ROBERTO FERNANDEZ



THE EVA



DIEGO MORENO

## SULTORIO interNECIO

### LA PSEUDOLOBA RONALDIHA

¡Hey **SUPERGOLFO**! ¿Cómo estamos de insultillos? Me llaman Ronaldinha y quisiera «locarte un rato los ronaldos». A ver como te lo curras. Tampoco te pases y menos con mi novio que lo quiero mucho ¿Vale?

- 1) ¿Por qué te metes tanto con Escopeta? ¿Tan mal te cae? ¿O es que es fruto de tu ira al dejarte tirado en cuanto vio los pelos que tienes en el trasero?
- 2) ¿Es cierto que intentaste sin éxito ligar con Carrascal un día AL FILO DE LA MEDIANOCHE?
- 3) ¿Es **PlayStation** el mejor juego de Mickey Mouse y compañía?
- 4) ¿Como te sientes al ver que la mayoría de tus lectores son chicos? ¿Les ofreces algo especial? ¿Qué pasa con nosotras?
- 5) ¿No vas a anunciar aún el día de tu boda con ese/a hijo/a secreto/a que tiene el negrito **Poly**?

Bueno, y si después de esto no me publicas la carta, tranquilo, insistiré, pero por si me canso ya sabes... Ahí y sin roscas.

Ronaldinha, Barcelona

Tocame los ronaldos, pero antes afeitate los pelos de las manos, que pareces **King Kong**. No me extraña que quieras tanto a tu novio. Resulta complicado encontrar a alguien que se enamore de un cachalote como tú, aunque al chico le falte la tercera pierna. Además si hueles como tu carta, tampoco me extraña que tu novio odie el pescado.

- 1) Digan lo que digan, los pelos del culete abrigan.
- 2) Pues no. Además, para filo tu filomatic, que tiene que soportar tu afeitado lumbar cada día. Te recomiendo que vendas tu piel... evitarías el frío de varios pueblos.
- 3) Vaya pregunta más absurda. El juego favorito de Mickey Mouse es cabalgar al mas puro estilo **John Wayne**.
- 4) Dudó que seas una tía. Si no me escriben es porque no les gusto, cosa que entiendo. Además, las que me escriben son fantásticas y las trato como se merecen. Sin duda el sexo fuerte son ellas... y el sexo educado. No como tú, que eres menos femenina que **El Fary**.
- 5) Jamás me casaría con un hijo de tu padre. Además, está demasiado ocupado contigo practicando zoofilia. Si eres chica reconozco que me he pasado, pero sospecho muy mucho de tu condición. Escríbeme con pruebas.

### NUNCA UN APELLIDO FUE TAN DESCRIPTIVO

Bueno **SUPERGOLFO**, te escribo para que todos los lectores de la revista, sepamos realmente de que va tu rollo.

- 1) ¿La cara de sapo que tienes se debe a que cuando eras pequeño andabas a cuatro patas y a saltitos o es que naciste así?

¿Te gusta eso de subir y bajar el pompis, eh?

2) Me ha dicho un pajarito (tu amante sensual el semental loro Kimera) que de entre todos y sus más preciados amores tú eres su preferido. ¿Por qué será?

3) ¿Es verdad que tienes tu honrosa y amorfica cara (con más grano que un queso de gruyere) cruzada por una extraña vena que te llega hasta el ombligo?

4) ¿Tienes ya la foto de tu nuevo ídolo, **Jesulín de Ubrique**, en tu cuarto? ¿O es que con las **Sylvester Stallone** y **Schwarzenegger** y el pepino que tienes debajo de la cama ya te basta?

5) Y por favor te lo pido, dile a tu hermana que deje de molestarme de una vez (que pesada), se nota que le gustó bastante el chupachups que le di el otro día.

Defiéndete cobarde.

Juan Luis Borrego, Burguillos (Sevilla)

Bueno, aquí tenemos al necio del mes que piensa que hace gracia a alguien... Voy a tratar de ponerte donde mereces estar, carawater, detritus piloso, borrego austrohúngaro.

1) La verdad es que de pequeño me parece del todo normal andar a cuatro patas. Lo raro fue tu caso, que te arrastrabas y reptabas dejando tras de ti una estela pegajosa. Lo peor fue después, cuando te metamorfoseaste y te convertiste en un omitorrinco estampado. ¿Subir y bajar el pompis? Pues la verdad es que si me gusta... a tu hermana también le gusta que lo haga.

2) Vaya derroche de imaginación... La verdad es que tu coeficiente intelectual te permitirá llegar lejos en el mundo del empleo. Serías un gran mamporrero, como recogedor de excrementos de palomas tampoco tendrías precio... Aunque la verdad, acabarías metiéndote tu en la bolsa porque no eres más que eso... un enorme tordo deforme y maloliente con tropezones.

3) Mi cutis es suave como el culito de un bebe. Aunque esto no es del todo cierto, ya que tú, en los primeros meses de vida, tenías más cráteres en tu bul que la luna. Afortunadamente esos bujeros han sido rellenados con tierra y disfrutas de un fantástico césped con margaritas y todo.

4) Sí, desde que le cortó las dos orejas y el rabo (que mira que costó encontrarlo) a tu padre, **Jesulín** es mi ídolo.

5) Después de tantos años de veterinaria, es lógico que al ver un espécimen de tu calaña se sienta interesada. Qué harías si vieras una especie de babosa que hablara y escribiera tonterías.

Eres tan absurdo que ni mis respuestas han estado a la altura habitual... No te lo mereces.

### GOLFOMENSajes EN LA HORA CERO

Chema Pérez Chaves, sigue buscando. Carlos, Miguel y Roberto, no sabéis ni insultar. Menos tacos y más imaginación. Francisco Agudo, estrújate el cerebro, vaguete. Super J, espero más cartas. Abelenda, García Zea, idem. Cyber Yayo, un saludo cordial. Macrogolfo... no se... quizá la próxima carta. Pablo Antonio, un autentica pasada tu manga, me sigo riendo, gracias. Marg, gracias por todo y bienvenido. Maldini y Ronaldo, no seáis tan explícitos, buscar insultos más imaginativos. José Roberto, más dibujos. Adolfo (el de UNO PARA TODAS), me caes fenomenal, en serio, espero una postal. Tu bailoteo fue lo más grande que he visto en la tele desde la llegada a la Luna. Fue genial lo del flotador y tu bailoteo. Vengador de Jaén, esas preguntas para el Scopeta. Mucusman, guardó tu carta. Bebegolfo, me reí mucho. David Vera, lo haré. Komome Ryu, me aburres. Y ahora paso a saludar nicks de los canales de IRC #español y #español. Pily, Zelig y Bruja, Cuervo, Fanatic, Binaria, Circe, EVA, Agus, The Bitch, Humphrey, DJ Fly, Retador, PIPO, Joxepe, Isa, Cgusanos, Iikiliki, Aura, EVALAU, Luna, NONE, JC, Rossy, aig, ANA300, Edela, Alo ma, Brenda, Reina y de nuevo a BUDA y CAPELLO.





**SUPER**

# Reviews

POR R.DREAMER

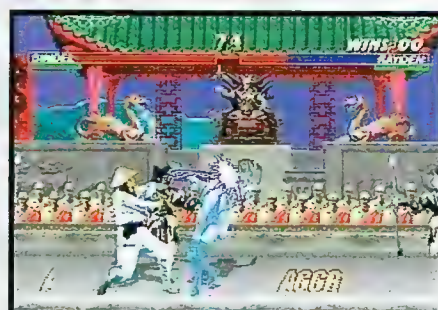
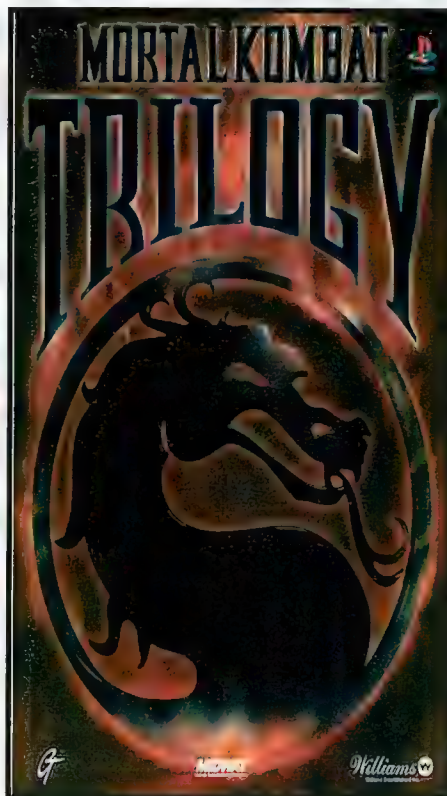
Este mes nos ocupamos de los juegos de lucha más calientes del momento, **STREET FIGHTER ALPHA**, **MORTAL KOMBAT TRILOGY** y la enésima parte de **DRAGON BALL Z** para Saturn. Todos ellos han sido revisados concienzudamente por nuestro equipo de destripaterrones, para que yo pueda daros una información válida y fehaciente. Tampoco nos hemos olvidado de otros títulos que están en el candelero y que agradecerán los aficionados a otros géneros.

## PLAYSTATION

### • • OPCIONES SECRETAS Y LUCHADORES OCULTOS • •



Bambino, si quieres escoger a ese pedazo de personaje oculto, deberás utilizar un fistro de dedo para realizar las siguientes combinaciones. Elige a cualquiera de los ninjas y antes de que empiece el combate pulsa ATRAS, R1, R2, CUADRADO Y TRIANGULO. Si lo has hecho correctamente Chameleon aparecerá en pantalla. Para jugar con Kung Lao, Kano, Rayden o Jax de MORTAL KOMBAT 1 y 2, sitúate sobre cualquiera de ellos en la pantalla de selección y pulsa SELECT. La ventana girará para mostrar a un personaje del pasado. Para activar



el menú de la interrogante, colócate sobre *Game Configure* y mantén apretados ARRIBA, y los 4 botones de L y R. Escucharás un explosión y podrás entrar en un menú con opciones tan interesantes como *fatalities* con un sólo botón, modo *agresor* instantáneo, y otras cosas por el estilo. Si quieres escoger el escenario que más te guste para cada combate, selecciona a Sonya o a Smoke, pulsa START y ARRIBA. No los sueltes hasta oír una explosión. Ahora escoge a un luchador y aparecerá un menú para ir al lugar del juego elegido.



Sitúate sobre Sonya o Smoke y mantén pulsados START y ARRIBA. Cuando suene una explosión escoge luchador y escenario para el combate.



Acude a opciones y coloca el cursor sobre *Game Configure*. Aprieta ARRIBA y los 4 botones de L y R. Conseguirás acceder a la interrogante.



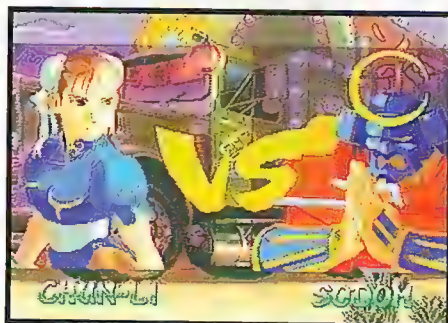
Para escoger a Jax, Rayden, Kung Lao o Kano, ilumina su casilla y pulsa SELECT hasta que en ella aparezca el personaje de la otra versión.



# STREET FIGHTER ALPHA 2

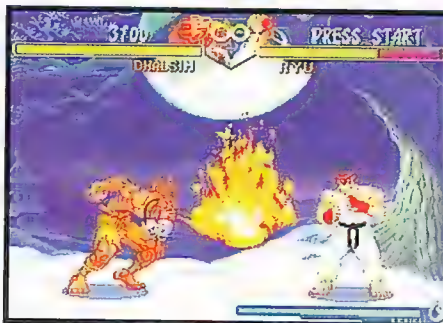
**S**ATURN

## CHUN-LI



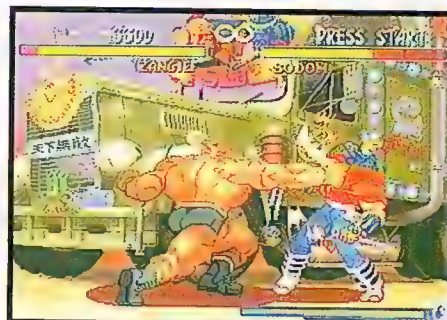
Con el cursor sobre Chun-Li, aprieta START durante unos 5 segundos, entonces pulsa cualquier botón de puño o patada y ya tendrás bajo tu poder a Chun-Li de STREET FIGHTER SUPER TURBO.

## DHALSIM



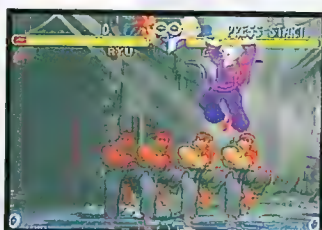
En la pantalla de selección, pulsa START sobre Dhalsim y suéltalo. Ahora, haz el siguiente recorrido: ZANGIEF, SAGAT, NASH y vuelve a Dhalsim. Aprieta START y pulsa cualquier botón.

## ZANGIEF



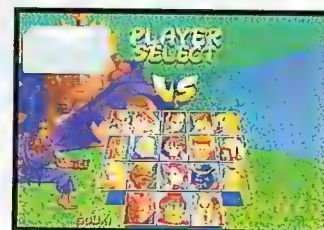
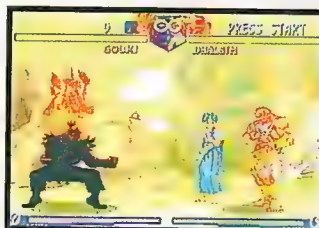
Con el cursor en Zangief pulsa START y suéltalo y muévete a SAGAT, SODOM, ROSE, BIRDIE, NASH, DHALSIM, RYU, ADON, CHUN-LI, GUY, KEN y Zangief. Con START pulsado aprieta un botón.

## EVIL RYU



Pulsa START, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA. Aprieta START y cualquier botón y ya tienes a Evil Ryu.

## SHIN GOUKI



Pulsa START, ABAJO, ABAJO, DERECHA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO. Aprieta START y cualquier botón.

## • • MODO SENCILLO DE ESCOGER A LOS PERSONAJES • •



Una vez introducido el código de cualquier luchador oculto puedes seleccionarlo fácilmente en el modo arcade. Acude a opciones y activa la opción *Short-cut*. Ahora bastará con que selecciones a uno de los personajes secretos situándote sobre su nombre y manteniendo pulsado START. Notarás que el color del nombre se vuelve verde. Pero recuerda que tienes que grabar antes el truco, porque sino no funciona.



# CRASH BANDICOOT

**P**LAYSTATION

Introduciendo este código en la pantalla de *passwords* obtendrás todas las gemas, todas las llaves y el 100% del

juego. Además tendrás acceso a un nuevo final sin tener que enfrentarte con el Dr. Neo Cortex.





# FINAL DOOM

PLAYSTATION

## • • INMUNIDAD Y ARMAS • •

El último capítulo de DOOM para *PlayStation* también atesora una serie de códigos que harán olvidar las dificultades a todos aquellos que aún tienen algún problemita que otro con el juego. La cosa es muy fácil, comienza una partida, pulsa START y una vez pausado el juego introduce las siguientes secuencias:



**TODO EL MAPA:** TRIANGULO, TRIANGULO, L2, L2, R2, R1, CUADRADO

**EL MAPA DE OBJETOS:** TRIANGULO, TRIANGULO, L2, R2, L2 R2, R1, CIRCULO

**GOD MODE:** ABAJO, L2, CUADRADO, R1, DERECHA, L1, IZQUIERDA, CIRCULO

**FREE STUFF:** X, TRIANGULO, L1, ARRIBA, ABAJO, R2, IZQUIERDA, IZQUIERDA

**WARP:** DERECHA, IZQUIERDA, R2, R1, TRIANGULO, L1, CIRCULO, X

**RAYOS X:** L1, R2, L2, R1, DERECHA, TRIANGULO, X, DERECHA



# DBZ THE LEGEND

SATURN

## • • 35 PERSONAJES EN SP MODE • •

Normalmente si quieres acceder al modo SP tienes que terminarte el juego en la modalidad *Z Campaign*. Pero, como sucede a veces, hay un modo más sencillo de conseguirlo. Simplemente pulsa y mantén apretados X, Y, Z y START en la pantalla de presentación. Una vez en SP Mode puedes escoger entre un total de 30 personajes, incluyendo nuevos enemigos inéditos hasta el momento en el juego. También hay un menú oculto de Opciones para escuchar las voces, BGM y PCM. Pulsa A en el menú de opciones y tendrás a tu disposición este *sound test*.



Aprieta X, Y, Z y START en la pantalla de la derecha.



# TRUCOS del LECTOR

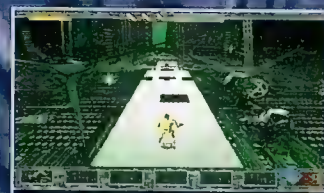
## TIME COMMANDO

PLAYSTATION

En el número anterior de SUPER JUEGOS os dábamos una relación de claves para TIME COMMANDO, pero faltaban los correspondientes a los dos últimos niveles. Juan Luis Gonzalez, de Madrid, ha sido tan amable de enviarnos estos dos suculentos *passwords*.

JUAN LUIS GONZALEZ (MADRID)

THE FUTURE: NDWMHGEC  
BEYOND TIME: XEMJBDFS



Enviad vuestros trucos a:  
SUPER JUEGOS,  
C/. O'DONNELL, 12.  
28009 MADRID,  
indicando en una  
esquina del sobre:  
R. DREAMER



# NOS VAMOS DE COMPRAS

Si quieres anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

**MANGA GAMES**  
**DRAGON BALL Z**  
 DRAGON BALL Z (MEGADRIVE). 4.490  
**OFERTA**  
 PAD PARA SEGA SATURN 990 PTS  
 NO TE OLVIDES DE CONVERTIR TU PLAYSTATION A MULTISISTEMA!!!!!!  
 4.990 i.v.a. incluido  
 CABLE RGB PARA PLAYSTATION 2.190 PTS  
 VENTA A DISTINTOS PRECIOS LLAMA Y PIDE TU LISTA DE PRECIOS.  
 C/ARCA 25 BAJO MATARO (BARCELONA)  
 TEL 93 757 81 82 FAX 93 757 85 64  
<http://www.mataroline.com/>

**Mix**  
**OCIO & JUEGOS**  
 VENTA POR CORREO  
**ESPECIALISTAS EN TODOS LOS SISTEMAS**  
 Recibe gratis todos los meses nuestro catálogo  
 ¡Haz tu pedido por teléfono!  
**91-613 82 55**

Este mes, nuestro anuncio es más GRANDE que de costumbre...

- \* Porque Diciembre es un mes más GRANDE.
- \* Porque estas navidades serán las más GRANDES.
- \* Porque tú eres el más GRANDE.
- \* Por nuestros GRANDES precios.
- \* Porque nosotros somos más GRANDES.
- \* Porque nuestro surtido es el más GRANDE.
- \* Porque estas navidades jugaremos a lo GRANDE.
- \* Porque este mes trae novedades GRANDES.
- \* Porque es GRANDE que puedas comprarlas en GameSHOP.
- \* Porque quieres jugar antes de que seas demasiado GRANDE.
- \* Porque nunca se es demasiado GRANDE para jugar.
- \* Porque sólo alguien como GameSHOP te puede ofrecer todo.
- \* Porque con nosotros tendrás los más GRANDES videojuegos.

**SÉ GRANDE**

## GameSHOP 967 - 507 269

 PSX	 PSX	 PlayStation	 SEGA SATURN	 SUPER NINTENDO	 MEGA DRIVE
 PSX	 PSX	BREAK POINT DARK STALKERS EARTH WORM JIM 2 F-1 IRON & BLOOD JUMPING FLASH 2 MEGAMAN X3 NBA LIVE 97 PROJECT OVERKILL REBELT ASSAULT 2 SOVIET STRIKE TEKKEN 2 TILT WIPE OUT 2097	BLAZING DRAGONS DARIUS FIGHTING VIPERS MEGAMAN X3 IRON MAN NBA LIVE 97 NIGHT WARRIORS NIGHTS REBELT ASSAULT 2 SKELETON WARRIORS TILT V. FIGHTERS KIDS	DONALD MAUI MALLARD DRAGON BALL HYPER KIRBY'S GHOST TRAP LUFIA II SIM CITY TETRIS ATTACK TOY STORY ULT. MORTAL KOMBAT 3 WINTER GOLD WORMS	BUGS BUNNY DRAGON BALL Z NHL 97 POCAHONTAS PREMIER MANAGER 97 TIME KILLER TOY STORY ULT. MORTAL KOMBAT 3 WORMS
 PSX-PC	 PSX-SATURN	<b>SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS</b>			
 PSX-PC	 PSX-MD-SNES	<b>PROFESIONAL</b> SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFORMATE EN EL TELÉFONO <b>967-505226</b>			
 PSX	 PSX	 SATURN	 SATURN-PSX	 SATURN	 SATURN
 SATURN	 SATURN	 MEGADRIVE	 MEGADRIVE	 MD-SNES	 PSX-S.S.-MD-SN
 MD-SNES	 MD-SNES	 MD-SNES	 MD-SNES	 MD-SNES	 MD-SNES

## OFERTAS

- |  |   |  |
|--|---|--|
| AGUILA WARRIOR - FSX<br>AIR COMBAT - PSX<br>BAKU BAKU ANIMAL - S.S.<br>DINO DINI SOCCER - MD<br>EXTREME GAMES - PSX<br>FEVER PITCH SOCCER - SN<br>GALAXIAN 3 - PSX<br>HI - OCTANE - S.S. | KILLER INSTINCTING - SN<br>MICKEY - PSX<br>MOTOR TOON 2 - PSX<br>MYSTIC QUEST LEGEND - SN<br>NBA GIVE 'N GO - SN<br>NBA JAM T.E. - MD<br>PIRATES OF D. WATER - MD | PREHISTORIK MAN - SN<br>RACING SKIES - PSX<br>SAMPRAS 96 - MD<br>TOSHIN DEN - S.S.<br>TOTAL NBA 96 - PSX<br>TWISTED METAL - PSX<br>VAMPIRES KISS - SN<br>WIPE OUT - S.S. |
|--|---|--|

**CLUB DE CAMBIO**  
 Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.  
 No envíes dinero con tu paquete.  
 SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

**24 H**  
 SERVICIO A TODA  
 TODA ESPAÑA

**GameSHOP**

C/PEREZ GALDOS, 36 Bajo.  
 02003 ALBACETE Fax: (967) 505226

**LES DESEA UNAS MUY FELICES NAVIDADES A TODOS NUESTROS CLIENTES Y PROVEEDORES**

**CHOLLO GAMES**  
 VIDEOJUEGOS

<b>SATURN</b> ST. FIGHTER ZERO 2 VIRTUA COP 2 VIRTUAL ON DRAGON BALL Z DRAGON BALL Z 2 HEXXEN COMMAND & CONQUER ROCKMAN 8 ENEMY ZERO (4 CD)	<b>NINTENDO 64</b> (NO ESPERES A MARZO PARA TENERLA) CRUISING USA POWER STRIKE FOOTBALL SHADOWS OF THE EMPIRE MARIO KART R KILLER INSTINCT GOLD TURK BLADE & BARNELL	<b>PLAYSTATION</b> PAL: DIE HARD TRILOGY FIFA 97 NBA LIVE 97 IMPORTACION: RAGE RACER FATAL FURY REAL BOUT FIST 3 X 3 OJOS LEGACY OF KAIN BUSHIDO BLADE VATIVA STAR GLADIATORS ROCKMAN 8	<b>DIRECCION:</b> ARENAL 8 PL. 1ª LC. 21 28013 MADRID HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 4 A 8:30	<b>PEDIDOS</b> TFNO 523 23 93 FAX 523 24 08 U.P.S. ENTREGA EN 24 HORAS
<b>TENEMOS UN AMPLIO SURTIDO DE JUEGOS DE 2ª MANO, CON MAS DE 500 TITULOS EN MASTER SYSTEM, NINTENDO, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 3DO, SATURN Y PLAYSTATION</b>			<b>TURBO DUO</b> PC ENGINE NEO GEO CD	
<b>NO TE DEJES ENGAÑAR POR FALSAS PROMESAS, TODO LO QUE BUSCAS DE IMPORTACION SOLO ESTA EN "CHOLLO GAMES"</b>				



# Resultados de concursos

## CONCURSO TEKKEN 2

LOS AFORTUNADOS GANADORES DE UNA CONSOLA PLAYSTATION Y UN JUEGO TEKKEN 2 HAN SIDO:

JOSE MARIA VACAS DUEÑAS (CORDOBA)  
JOSE LUIS PINILLA ROCHA ((MADRID)  
MIGUEL FERNANDEZ OSIA (NAVARRA)



ESTOS SON LOS AFORTUNADOS GANADORES DEL SEGUNDO PREMIO QUE RECIBIRAN UN TEKKEN 2:

VICTOR BOSCA ALEMANY (VALENCIA)  
PEDRO JOSE ALVAREZ MORENO (CASTELLON)



Grupo M.G.K. Internacional Paseo Vista Alegre Nº8 • 03180 TORREVIEJA (Alicante)

## Feliz Navidad



COMPRÁ TU  
CONSOLA SONY.  
Al Mejor Precio  
de Todo España.

### SONY PLAYSTATION

CONSOLAS/ACCESORIOS  
SOUL EDGE / DRAGON BALL Z3  
RAGE RACER / RESIDENT EVIL 2  
MORTAL KOMBAT TRILOGY  
BASTARD / VANDAL HEART  
STAR GLADIATOR / NITHOSHIDEN  
OGRE BATTLE / BATMAN FOREVER  
PANDEMONIUM / CRASH BANDICOT  
TEKKEN 2 / DESTRUCTION DERBY 2  
FORMULA 1 / CASPER / FIST  
JUNGLA DE CRISTAL / IRON MAN  
STREET FIGHTER ZERO 2  
WIPE OUT 2097 / TUNNEL B1  
FINAL DOOM / BURNING ROAD  
TOMB RAIDER / FIFA SOCCER 97  
BROKEN SWORD / SOVIET STRIKE  
CHRONICLE OF SWORD

### SEGA SATURN

CONSOLAS/ACCESORIOS  
TOSHIDEN URA / FIST  
FATAL FURY REAL BOUT  
MASTER OF MONSTER  
DARK SAVIOR / SONIC X TREME  
IRON MAN / SONIC FIGHTER  
STREET FIGHTER ZERO 2  
DRAGON BALL Z 2 / FIFA SOCCER 97  
JUNGLA DE CRISTAL / VIRTUA COP 2  
DAYTONA 2 / MANX TT / TOMB RAIDER  
FIGHTING VIPERS / CASPER

### NINTENDO 64

CONSOLA AMERICA/JAPON  
ACCESORIOS  
MARIO KART / WILD CHOPPER  
WAVE RACE - TUROK  
WONDER PROJECT / SAINT ANDREWS

### SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER ALPHA 2  
DONKEY KONG COUNTRY 3  
FIFA SOCCER 97 / CHRONOTRIGER  
LUFIA 2 / ULTIMATE MORTAL KOMBAT

### GAME BOY POCKET

MEGADRIVE  
FIFA SOCCER 97 / SONIC 3 D  
DRAGON BALL Z / SUPER STREET FIGHTER

SUPER NINTENDO /  
GAME BOY / MEGADRIVE  
TELEFONO...



CARTAS  
POSTERS  
FIGURAS  
GORRAS  
PELICULAS



ADAPTADOR

SONY "CHIP" TODOS JUEGOS  
JAPON / AMERICA / EUROPA  
CONSOLA MULTISISTEMA

Si encuentras precios más bajos que los nuestros te hacemos un regalo y un descuento de 1.000pts en tu pedido. Descuento a socios.

**VENTA A TIENDAS**

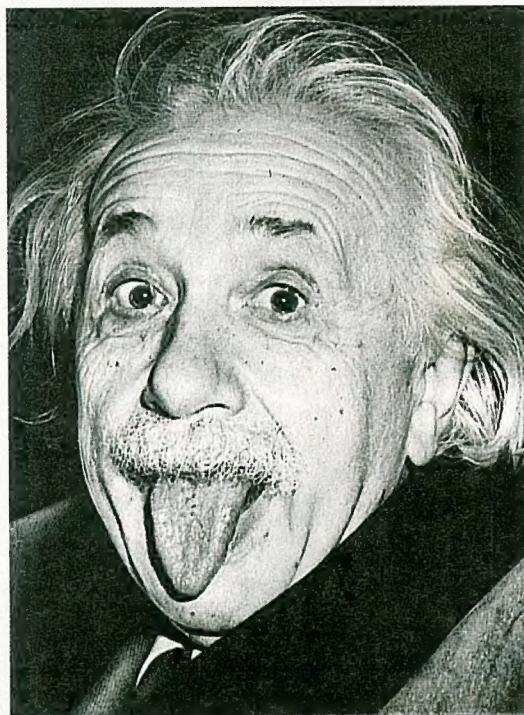
Telf: (96) 571 80 79 • FAX: (96) 570 38 35

**Venta a Toda España 24H / 48H**

Telf: (96) 571 80 79



La verdad de la ciencia  
sólo tiene una cara



Hay revistas que ofrecen conjeturas; otras revelaciones a medias. Algunas sólo las entienden los que las hacen y las hay para los que no llegan. Sólo **CONOCER** apuesta cada mes por la pura verdad de la ciencia. **CONOCER** aborda los temas con rigor y con la extensión suficiente para que la revista resulte siempre completa y amena. Los últimos descubrimientos, los avances y lo que invade la actualidad de nuestro tiempo. Tecnología, comunicaciones, multimedia, salud, alimentación, historia, medio ambiente y todas las áreas de información que te interesan están cada mes en **CONOCER**.



necesitas  
**CONOCER**  
el mundo en que vives  
para vivir mejor

NUMERO DE DICIEMBRE  
¡YA A LA VENTA!

Una publicación mensual de Ediciones Reunidas/Grupo Zeta



# Resultados de concursos

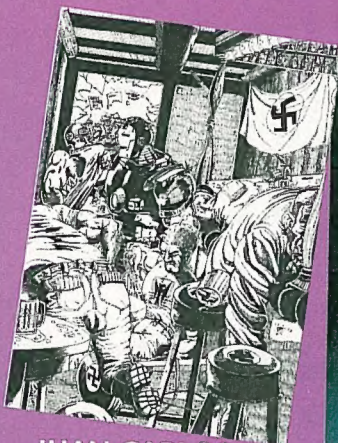
## GANADORES DEL CONCURSO IRON MAN

LOS AGRACIADOS RECIBIRAN COMO PREMIO UN IRON MAN Y UNA FIGURA PROYECTOR.

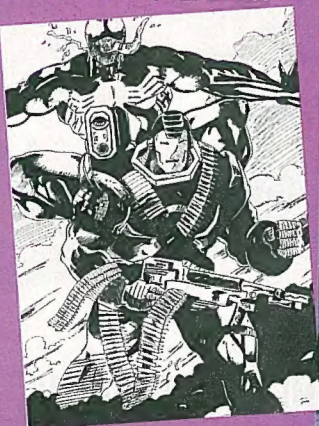
JUAN CARLOS GRANADOS GAMIR (BADAJOZ)  
JORGE RIVAS ALONSO (PONTEVEDRA)  
JOSE MANUEL RUA PEREZ (ORENSE)  
JOSE MANUEL CLEMENTE GONZALEZ (AVILA)  
MARCIAL MARTINEZ BASCOY (LA CORUÑA)  
ADOLFO MAQUIEIRA PEREZ (PONTEVEDRA)  
MARTIN MANUEL QUELLE GARCIA (MALAGA)  
FRANCISCO BARRERAS BENAVENTE (MADRID)  
ROBERTO CARNICER FUENTES (CADIZ)  
JOSE RAMON RESINA MARTINEZ (LERIDA)  
FERNANDO ACERO CHERTA (BARCELONA)  
JORDI LATORRE ASTORT (BARCELONA)  
ANTONIO MATEOS CAMPILLO (MURCIA)  
JUAN MANUEL FERNANDEZ DIAZ (MADRID)  
ENRIQUE CORTEX TORREMOCHA (MADRID)

LOS QUINCE SEGUNDOS AFORTUNADOS RECIBIRAN UN IRON MAN Y UNA FIGURA DE ACCIÓN.

FCO. JAVIER CARCIA CALAHORRA (BARCELONA)  
MIGUEL PIÑA CARACUEL (MALAGA)  
JOSE ANTONIO ROMERO FRANCO (CADIZ)  
VICTOR HUARTE MARTIN (NAVARRA)  
DAVID NAVARRO TERCEÑO (MADRID)  
ALEJANDRO GONZALEZ CARLES (CADIZ)  
DAVID VALLE ESCOBAR (MADRID)  
ALBERTO CALVO RAMOS (SEVILLA)  
RAFAEL MARTIN BERNAL (CEUTA)  
DANIEL RUBIO LOPEZ (MADRID)  
FRANCISCO NICOLAS OLMOS BLANCO (MADRID)  
DARIO FAS MARIN (CASTELLON)  
TOMAS MARTIN GARCIA (PALENCIA)  
SALVADOR ESPIN BERNABE (MURCIA)  
JOSE VICENTE SALINAS PEREZ (VALENCIA)



JUAN CARLOS  
GRANADOS GAMIR



JOSE RAMON  
RESINA MARTINEZ



JORGE RIVAS ALONSO



JOSE MANUEL  
CLEMENTE GONZALEZ



FERNANDO ACERO CHERTA



A PARTIR DE 14 AÑOS. SIN CARNET DE CONDUCIR

# 50 c.c. a lo grande

## RX 50



aprilía se reserva el derecho de realizar cualquier modificación sin previo aviso. \* Opcional para modelos de cilindrada inferior a 65 c.c.

New Design



- Una horquilla telescópica invertida con barras de 35mm.
- El monoamortiguador trasero hidráulico regulable con depósito separado.
- Los 2 frenos de disco con pinzas de doble pistón.
- Un potente motor refrigerado por agua con admisión por láminas, engrase separado y cambio de seis marchas.

Hacen de tu Aprilia

Y además **3 AÑOS DE GARANTÍA** en piezas y mano de obra.  
Y un exclusivo **SEGURO** con **PLUS ULTRA** por 18.322 pts.  
independientemente de tu edad.



THE SENSE OF WONDER



# RX 50. UNA ENDURO DE VERDAD





AHORA  
TAMBIEN EN  
MD

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



# AHORA TE TOCA A TI

EL JUEGO DE FUTBOL  
MAS ACLAMADO POR LA CRITICA  
COLMARA TODAS TUS ANSIAS DE  
ENTRETENIMIENTO

EL JUEGO MASSANGRIENTO Y  
SALVAJE DE LOS  
ULTIMOS TIEMPOS

## TRACK & INTERNATIONAL FIELD



ENORME CALIDAD  
TECNICA UNIDA A UNA  
JUGABILIDAD A PRUEBA DE BUNKERS

EL JUEGO DEFINITIVO  
PARA AMANTES DEL  
DEPORTE OLIMPICO



C/ Orense 34. 28020 Madrid • Tel. (91) 556 28 02 - Fax. (91) 556 28 35  
© PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.